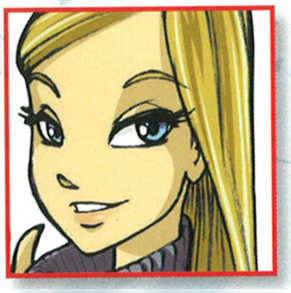
Fumetto Disney

Manuale di sceneggiatura e disegno

Disney LIBRI

PASSIONE FUMETTO



Chi ama i **fumetti** spesso non si limita a "leggerli": li aspetta con ansia, li divora, li commenta e li condivide, li colleziona e **fantastica** su finali alternativi. Perché i comics hanno una straordinaria e immediata **capacità comunicativa**. Spaziano tra tutti i generi – per contenuti ma anche per stile grafico – riuscendo ad avvincere, commuovere, rallegrare, stimolare il sorriso e anche la riflessione.

Il fumetto è **passione** ed è molto facile che a un certo punto il lettore si trasformi in un **aspirante fumettista**. Questo manuale è pensato proprio per chi desidera realizzare la "**sua**" storia, o per chi vuole scoprire cosa si nasconde dietro alle pagine delle sue avventure preferite. Grazie a un chiaro **percorso progressivo**, permette di scoprire i segreti e i "dietro le quinte" dei racconti disegnati e fornisce tutti gli strumenti per diventare un **disegnatore**, uno **sceneggiatore** o – perché no? – un **autore completo** di fumetti.

Il **linguaggio** dei comics ha tanti aspetti in comune con quelli del cinema e della narrativa, ma altrettante **specificità** che in questo manuale vengono spiegate e approfondite nelle due parti in cui è diviso il volume: **Carta & Matita**, dedicata al disegno, e **Carta & Penna**, per imparare a sceneggiare fumetti. Si parte dai suggerimenti per la costruzione di personaggi interessanti e di scene avvincenti; si analizzano i termini tecnici e le indicazioni di regia necessari per comporre una pagina equilibrata; si spiega l'affascinante percorso che consente di trasformare un'idea appena abbozzata in una **storia folgorante**, e tanto altro ancora.

I "ferri del mestiere" ci sono tutti: ora mancano solo carta, matita... e la tua **fantasia** per creare l'emozionante, esilarante, formidabile **storia a fumetti** che hai già in mente!

SOMMARIO

- Passione fumetto 4
- Sommario 6

Per iniziare

DALL'IDEA AL FUMETTO
- Dietro la vignetta 8
- Nonsolomatite 10

Carta & Matita

DARE VITA A UN PERSONAGGIO
- Ridotti all'osso 14
- Un divertimento bestiale! 20
- Celebrità sotto esame 24
- Tutto in proporzione 26
- Mostriamo i muscoli 30
- Muscolatura... da ridere! 34
- Una bella testa! 36
- Piccoli, ma grandi 40
- Guardiamoli in faccia 42
- Uova e scatole 44
- Presi per il naso 46
- Elogio del tartufo nero 50
- Uno sguardo realistico 52
- Occhi... umoristici 54
- Il riflesso dei tempi 56
- La bocca dice tutto 58
- Mettiamoci il becco 62
- Raccontare senza parole 64
- Espressioni a tutto volume 68
- Luce, motore... azione! 70

LA COSTRUZIONE DELLA TAVOLA
- Metti la storia in gabbia 74
- Linguaggio cifrato 78
- Inquadrare il... problema 80
- La ricetta del contorno 82

NOTE TECNICHE DI DISEGNO
- Una storia molto profonda 84
- Immagini all'orizzonte 88
- Un punto di vantaggio 90
- All'ombra della tavola 94
- Personaggi... in ombra 96
- Modellati al tratteggio 98

OLTRE AL DISEGNO...
- Un graffio d'inchiostro 102
- Nervoso a chi? 104
- Non un pelo fuori posto 108
- Humor nero... di china 112
- Una pennellata geniale 114
- Nero come un arcobaleno 116
- Il tessuto della realtà 120

- Nell'universo del colore 122
- Il fine giustifica i colori 124
- Colori associati SpA 128
- Colorare, sì, ma come? 130
- Fumetto orale e scritto 132
- La letteratura tecnica 136
- Caratteri per il carattere 138
- Con la testa nel balloon 140
- Da leggere e sentire 142

Carta & Penna

LE BASI DI UNA STORIA

- Tutti ai posti di... sceneggiatura! 146
- Petto, coscia o... incipit? 148
- Dalla fine... al titolo! 150
- Cominciamo bene 152
- L'importanza delle "5 W" 156
- La strada più lunga 158
- La logica del conflitto 160
- Per ordire una trama 162
- Il nostro punto di vista 166
- L'inizio della fine 168
- Prossima fermata: il desinit 170
- A titolo di presentazione 172
- Scriviamo l'antipasto 174
- Il teorema del triangolo 178
- All'apice della cattiveria 180
- Personaggi all'appello 182

NOTE TECNICHE DI SCENEGGIATURA

- Misura per misura 184
- Si comincia a sceneggiare! 186
- Raccontati faccia a faccia 190
- La virtù sta nel mezzo 194
- Con totale completezza 196
- Facciamo conoscenza 198
- Lontano lontano 200
- Una cartolina da... 202
- Chi e che cosa conta? 204
- Proviamo con lo storyboard! 206

MONTAGGIO E INQUADRATURE

- A suon di piani 210
- Una storia dentro e fuori 214
- Solo per i suoi occhi 216
- Buona... la quinta! 218
- Scendiamo in controcampo 220
- Ieri, oggi e domani 222
- Se il mondo cambiasse 224

VOCI, SUONI, RUMORI

- Cominciamo a chiacchierare 226
- Codici non troppo segreti 228
- Facciamoli neretti 230
- Non solo "poco dopo..." 232
- Scoppi, schioppi e schiocchi 236
- Parole chiassose 238

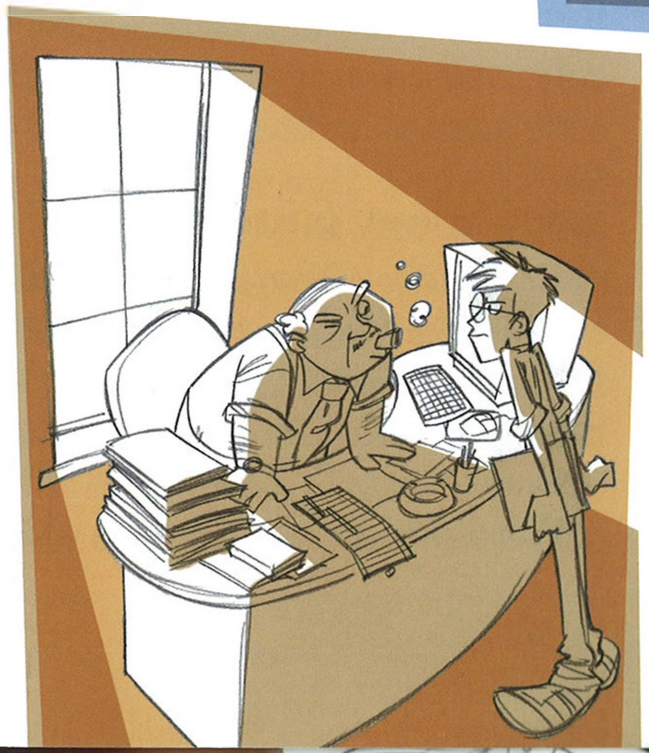
Dietro la vignetta

Ogni pagina a fumetti è il punto di arrivo di un processo creativo articolato e complesso. Risaliamone la corrente per scoprire che cosa nasconde!

Per qualsiasi aspirante autore la familiarità con l'intero flusso di realizzazione del fumetto risulta essenziale. Non se ne può fare a meno, per individuare il proprio posto lungo il percorso, come per sapere dove e come agire per ottenere i migliori risultati dalla propria opera.

L'IDEA

Che sia giunta inattesa come una folgorazione, oppure dopo lunghe ore di spremitura di meningi, all'origine di una storia a fumetti come di qualsiasi altro parto dell'ingegno c'è **un'idea**. Magari è solo uno spunto, un'ipotesi emozionante o divertente: sta allo **sceneggiatore**, da solo o insieme al disegnatore, nutrire queste premesse fino a trasformarle in un breve racconto, di rapida lettura, però contenente tutti i valori della vicenda: il **soggetto**.



IL SOGGETTO

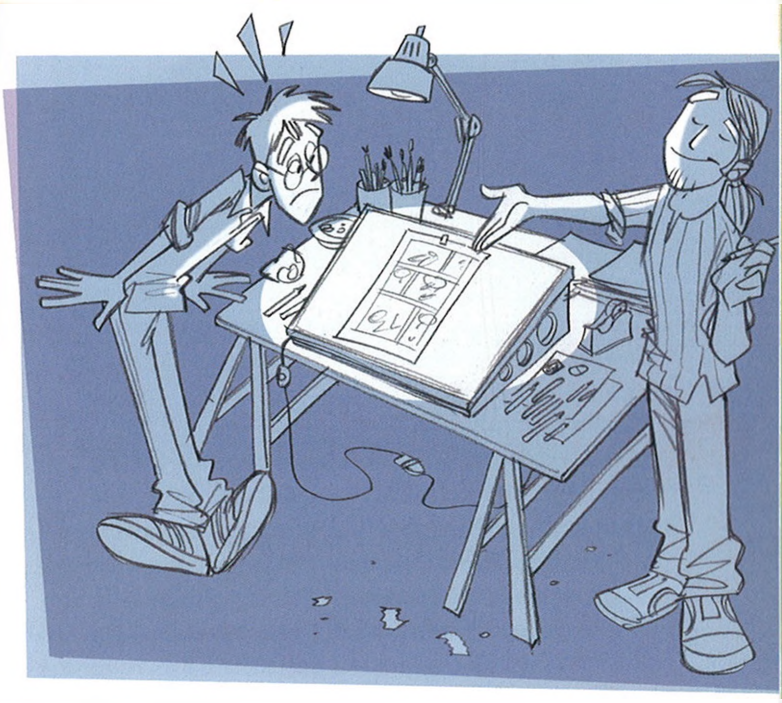
È in fase di soggetto che la trama viene analizzata, smontata e rimontata, arricchita o semplificata dallo stesso sceneggiatore, talora in collaborazione con il futuro **editore** – se la nostra storia ne ha già uno – o con i suoi redattori che meglio conoscono gusti e desideri del pubblico. Il che può dare luogo a risse furibonde, poiché di rado i punti di vista di editori e autori coincidono. Quando il racconto è particolarmente lungo e strutturato, può accadere che il soggetto non basti per valutarlo ed elaborarlo, perciò se ne ricava un **trattamento** (chiamato anche breakdown o scaletta), nel quale la storia viene esposta con maggiore dettaglio, suddivisa per scene e per blocchi di pagine previste.

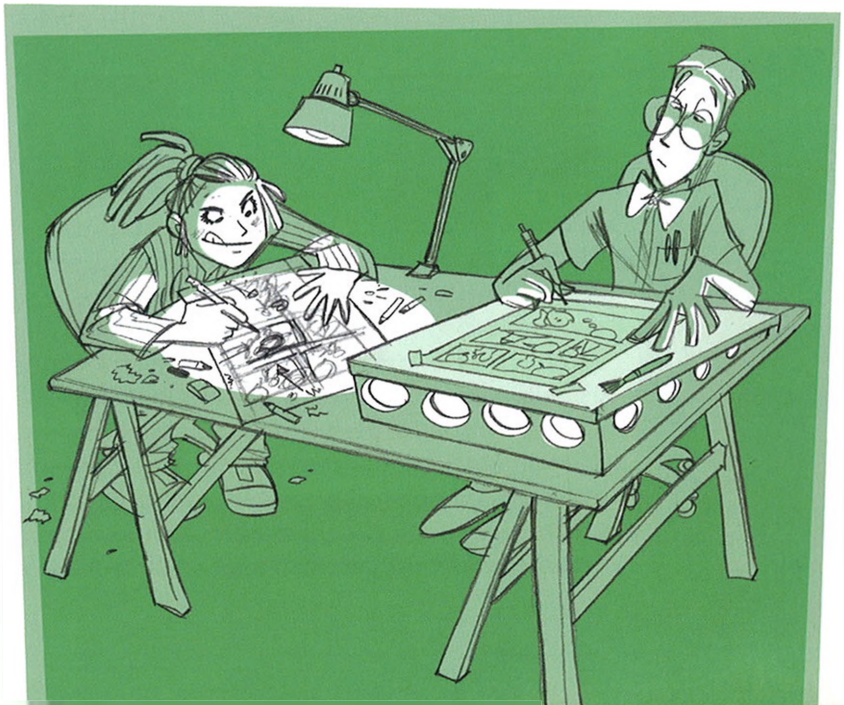
LA SCENEGGIATURA

Una volta messo a punto il soggetto, è il momento di tradurlo in **sceneggiatura**, un testo tecnico contenente la successione pagina per pagina – o tavola per tavola – con la descrizione e la regia di ciascuna vignetta e i dialoghi. In pratica, il software di come sarà il fumetto. La sceneggiatura può essere sostituita dalla sua versione grafica, lo storyboard, un progetto delle tavole schizzato con sufficiente definizione da poter fungere da guida per il disegno. In questo caso i dialoghi vengono redatti a parte.

E FINALMENTE IL DISEGNO

L'organizzazione della trama, i dialoghi e il "progetto" che attraverso le descrizioni guiderà la trasposizione grafica della storia sono completi. Ora la palla passa al **disegnatore**. O ai disegnatori. Nella maggior parte dei casi infatti è un singolo artista a interpretare graficamente la sceneggiatura, apportando eventuali modifiche per valorizzarne l'estetica o la comunicazione visiva (preparatevi ad altre risse, nonché a qualche piccolo conflitto nucleare, giacché fra autori le cose tendono a essere più spettacolari) e ricavandone le tavole disegnate.





Tuttavia non è infrequente che un disegnatore più versato nell'impaginazione della tavola s'incarichi di impostarla come **layout**, schizzandone l'ordine e il montaggio delle vignette e le inquadrature, per affidarla poi a un collega che la svilupperà fino alla fase di **clean-up**, ossia il disegno pulito, preciso e più o meno definitivo. Più o meno, poiché le tavole sono ancora a matita e possono essere ulteriormente ridefinite fino al momento del ripasso a china.

Nonsolomatite

Il percorso di una storia a fumetti dall'idea sino alla fase definitiva del disegno è piuttosto articolato. Ma ancora non conclude il lavoro!

Completate le tavole a matita giunge il momento di una prima valutazione della storia. Gli autori, talvolta con la collaborazione dell'Art Director o di un redattore, la rileggono confrontandola con la sceneggiatura, per verificarne la corrispondenza e studiare correzioni o miglioramenti. Ora o mai più, poiché ogni successiva elaborazione rende difficile apportare eventuali modifiche.

IL RIPASSO A CHINA

Procedimento tutt'altro che banale eseguito da artisti specializzati, l'**inchiostrazione** stabilisce luci e ombre e riscrive il valore dei segni tracciati a matita, confermando o ripensando il disegno. Perciò molti disegnatori preferiscono occuparsi dell'intera realizzazione delle tavole, evitando divergenze di opinione e... combattimenti all'ultimo sangue! Non è raro per contro che si creino "coppie fisse" disegnatore-inchiostratore, in cui ciascuno conosce perfettamente, integra e valorizza lo stile altrui. Esistono poi **autori completi** che, oltre a impostare il disegno a matita e a ripassarlo a china, ne scrivono personalmente anche la sceneggiatura. In ogni caso, a questo punto ecco le pagine finite. Mute e in bianco e nero.

IL LETTERING...

Mute, già, perché i balloon sono ancora bianchi e i personaggi tacciono. Non perché non abbiano nulla da dire, bensì poiché di loro non s'è ancora occupato il **letterista** (o calligrafo), cui spetta il compito di scrivere le battute nei "palloncini" e a volte di disegnarne i contorni. Un'operazione che può essere sfruttata per dare un "tono" alla recitazione dei protagonisti: caratteri diversi si leggono come toni o accenti differenti e il valore semiologico dei balloon simula la qualità del suono. È una grammatica visiva ben nota ai lettori, che sanno come un balloon tratteggiato significa che il personaggio sussurra, o riconoscono una voce roca nel balloon dagli orli dentellati come quelli di una sega.

... E TUTTO IL RESTO!

E il **colore**? Quando occorre (il bianco e nero può essere una scelta) può occuparsene il medesimo disegnatore che ha realizzato le tavole, oppure un diverso artista o, specie nelle produzioni seriali, un grafico. In genere comunque la "tavolozza", cioè la gamma di tinte che verranno utilizzate per quella storia o serie, viene stabilita a priori dallo sceneggiatore e dagli artisti, dato che l'impiego prevalente di tonalità fredde, calde, acide o quant'altro condiziona il clima psicologico del fumetto e dunque ha un importante valore narrativo.

Per concludere, i programmi di elaborazione elettronica delle immagini consentono ormai di inserire effetti speciali di ogni genere. C'è tutto? Sembra di sì. Non resta che consegnare gli originali alle non meno sofisticate procedure di riproduzione e stampa. L'edicola, la libreria o la fumetteria sono ancora lontane. Ma non troppo.

LA STORIA DELLA STORIA!

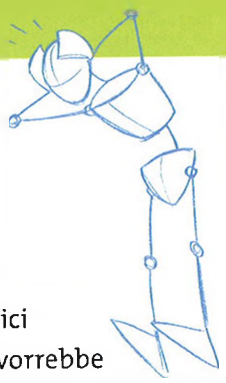
Ripercorriamo rapidamente tutte le fasi di realizzazione di una storia:

1. Idea *2.* Soggetto *3.* Scaletta
4. Sceneggiatura *5.* Storyboard *6.* Layout
7. Disegno *8.* Inchiostrazione *9.* Lettering
10. Colorazione ed elaborazione

SE POI SI TRATTA DELLA BANDA DI RAPINATORI DI GIOIELLI, TRA LORO C'È UN ESPERTO DI ESPLOSIVI...
PEVBACCO!.. PIACEVE, DOTTOVE...
BURP

CARTA & MATITA

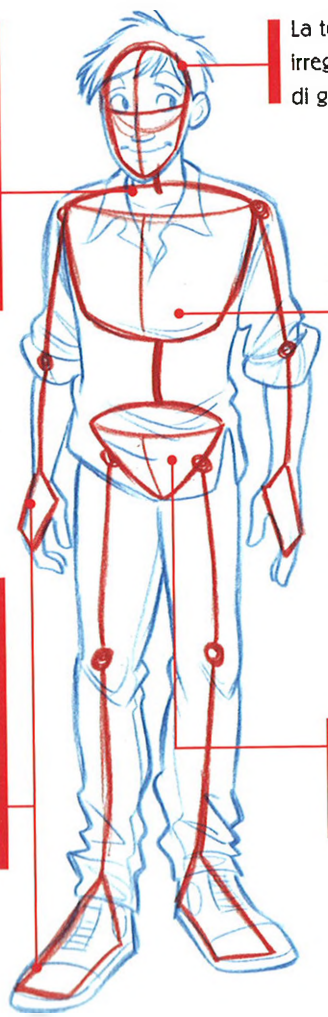
Ridotti all'osso



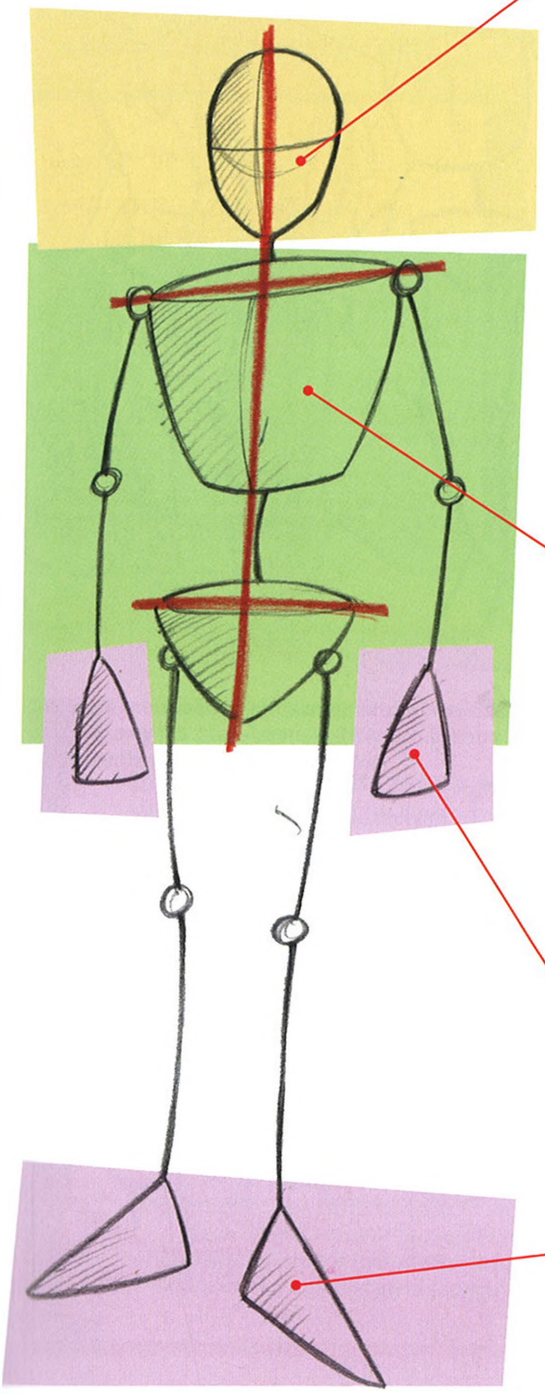
La corretta costruzione del personaggio parte dal suo scheletro, un'impalcatura che ci consente di deciderne o correggerne l'aspetto e di scegliere pose e atteggiamenti senza sprecare tempo e fatica. È il "manichino".

Che siano eroi, antagonisti, o semplici comparse, ogni autore di fumetti vorrebbe che tutti i suoi personaggi fossero indimenticabili, interessanti e ricchi di particolari d'effetto. Ma per disegnarli così dobbiamo prima ridurli... all'osso! Il sistema migliore per impostare la figura umana – oppure quella di un animale umanizzato o di ogni altro tipo di personaggio antropomorfo – e ancor di più per gestirla in azione in modo dinamico ed efficace è infatti quello di trasformarla in uno scheletro rudimentale, un **manichino** composto da forme elementari: linee e figure geometriche.

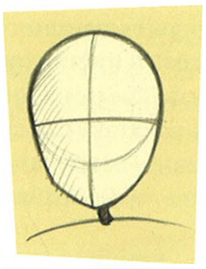
Le linee essenziali definiscono la figura schematica del personaggio, il manichino gli dà "vita".



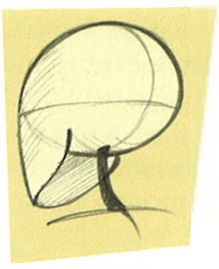
La figura umana è a **simmetria bilaterale**, vale a dire che è simmetrica rispetto a un'immaginaria linea verticale che l'attraversa nel mezzo, dalla sommità del capo al bacino. Spalle e fianchi devono quindi avere uguale larghezza, cioè essere alla stessa distanza dall'asse centrale, che è un punto di riferimento essenziale.



Di profilo



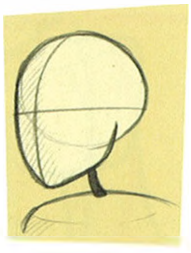
Frontale



Da dietro

La forma della testa è oblunga e il punto di contatto con il collo è spostato verso la nuca, perciò il suo aspetto cambia a seconda del punto di vista.

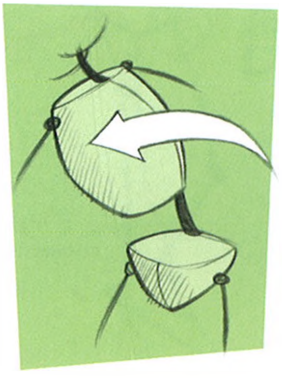
Dall'alto



Di tre quarti

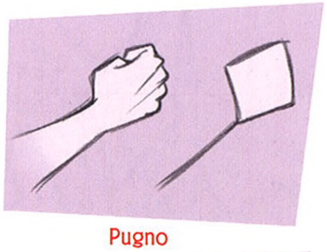
Frontale

Di profilo



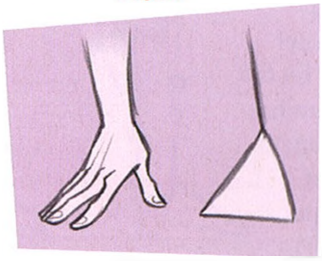
Torsione

Anche il corpo appare differente a seconda della posizione e dell'inquadratura. È composto da due elementi distinti – busto e bacino – uniti dalla linea della colonna vertebrale, che possono compiere lo stesso movimento oppure risultare indipendenti uno dall'altro, come vedi in questi esempi.



Pugno

Per quanto semplificati, mani e piedi possono comunque eseguire qualche movimento. Il triangolo della mano si chiude a pugno, o si posa sul lato più largo per evidenziarne la funzione d'appoggio. Quello del piede si piega a seguire il movimento della gamba.

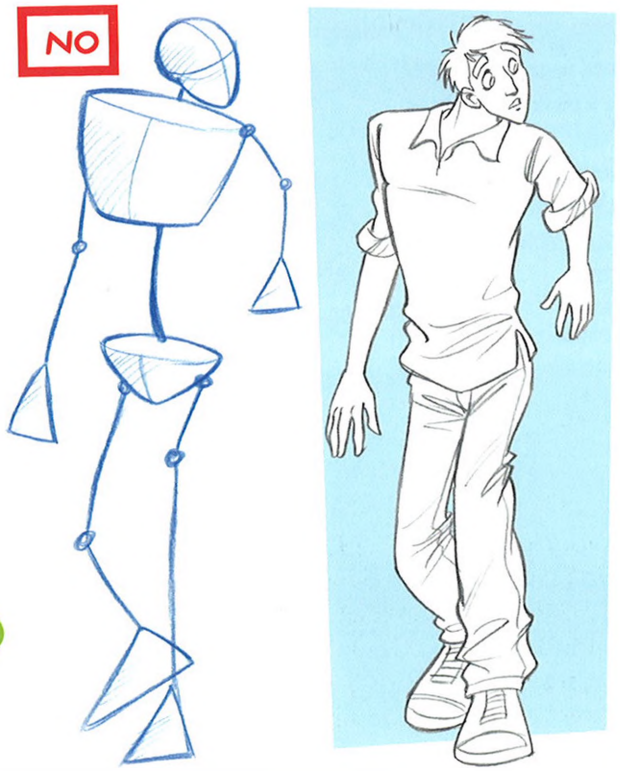


Appoggio

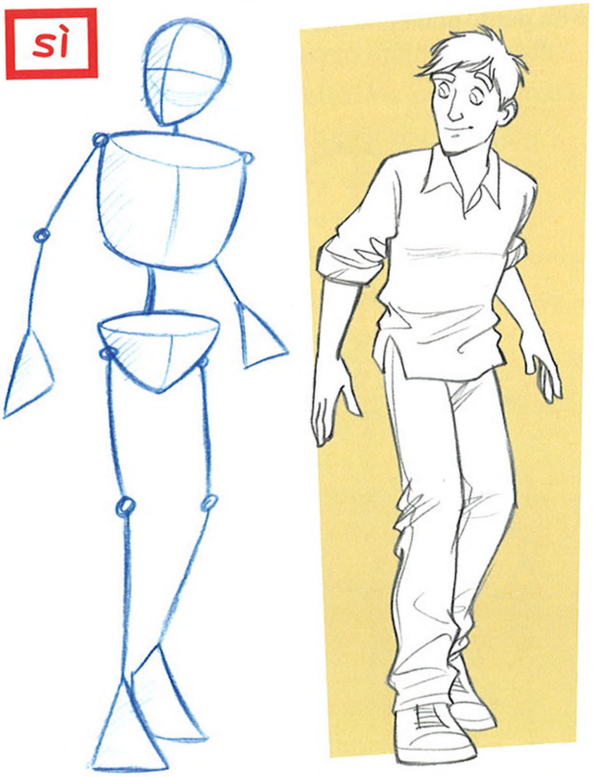
Piede in movimento

DARE VITA A UN PERSONAGGIO

Disegnare il manichino può sembrare elementare, ma non è così. Il manichino è il **progetto** di ciò che sarà il personaggio, perciò ogni linea va pensata e tracciata con cura affinché il risultato non sia casuale. Posizionando il manichino in atteggiamenti diversi la difficoltà consiste nel mantenerlo uguale a se stesso. Fa' attenzione che la grandezza della testa, i volumi del corpo e del bacino e la lunghezza degli arti mantengano le proporzioni reciproche, altrimenti, quando completerai la figura, scoprirai... di aver disegnato un altro personaggio!



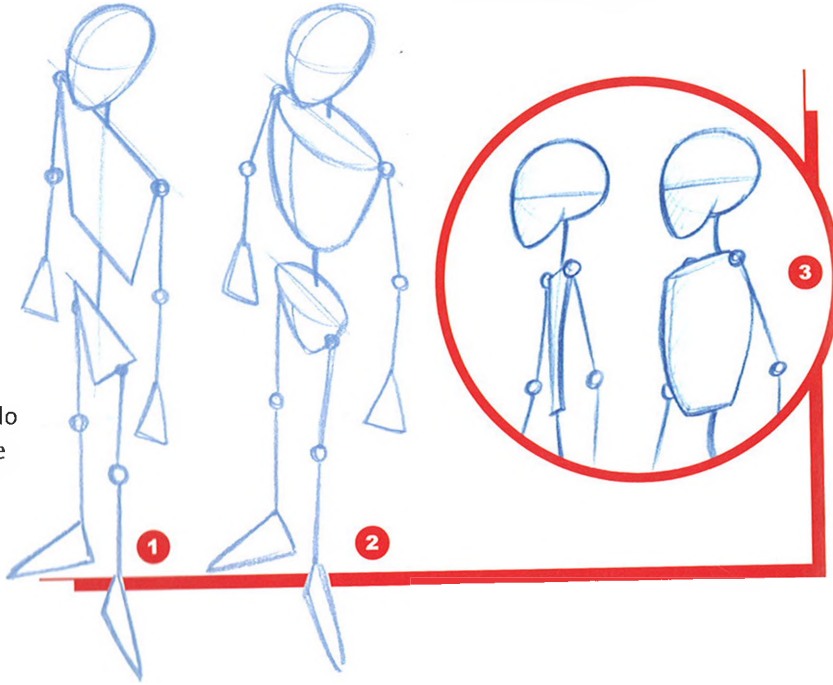
Realizzato con scarsa attenzione, il manichino conduce a risultati indesiderati. Il personaggio non è più lui!



Conservando dimensioni e proporzioni delle sue parti, il manichino prende vita e il personaggio mantiene le proprie caratteristiche.

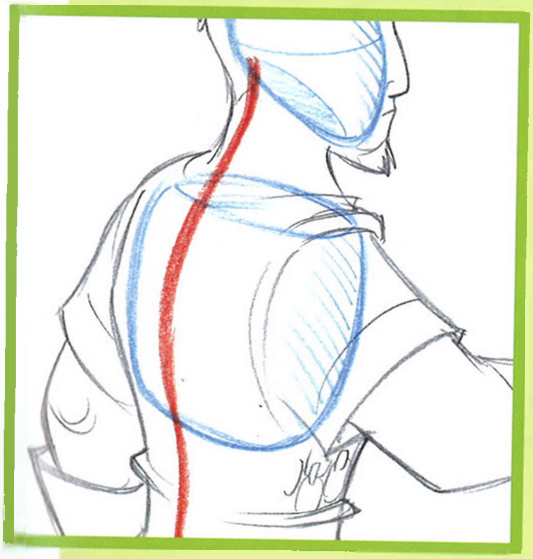
NON FARLA TANTO SEMPLICE!

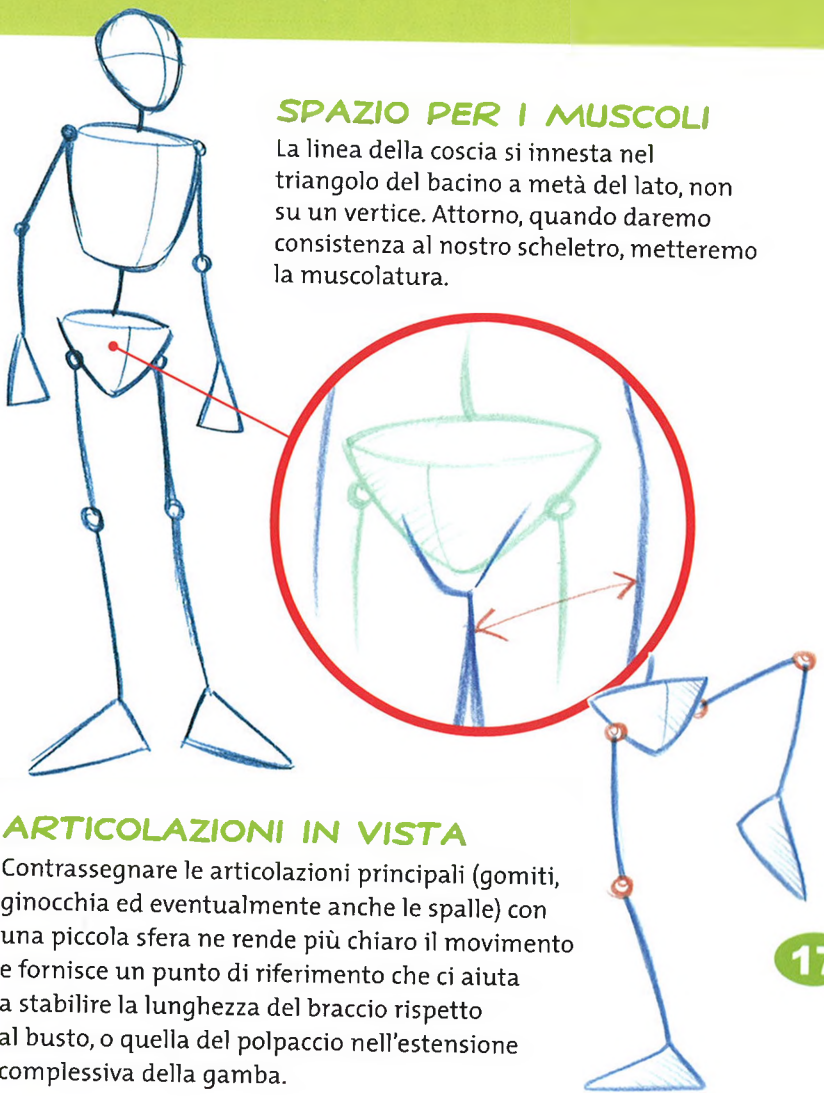
Il busto potrebbe essere ulteriormente semplificato trasformandolo in un trapezio (fig. 1), ma una figura piana ci farebbe dimenticare che il corpo del personaggio ha un **volume** (fig. 2) e renderebbe più difficile muoverlo nello spazio. Di profilo poi il torace del personaggio risulterebbe ridotto a un filo e gestirlo sarebbe impossibile! È dunque preferibile dare consistenza sia al busto sia al bacino, disegnandoli con linee lievemente curve (fig. 3) e riservando le rette a collo, braccia e gambe.



TESTA SULLE SPALLE

Nella figura realistica la linea del collo unisce testa e busto nella parte posteriore, non è piantata nel centro come un bastone in una palla.
Dalle spalle, le vertebre cervicali della spina dorsale giungono alla nuca, curvandosi lievemente a "S", come è mostrato nello schema qui sotto.





SPAZIO PER I MUSCOLI

La linea della coscia si innesta nel triangolo del bacino a metà del lato, non su un vertice. Attorno, quando daremo consistenza al nostro scheletro, metteremo la muscolatura.

ARTICOLAZIONI IN VISTA

Contrassegnare le articolazioni principali (gomiti, ginocchia ed eventualmente anche le spalle) con una piccola sfera ne rende più chiaro il movimento e fornisce un punto di riferimento che ci aiuta a stabilire la lunghezza del braccio rispetto al busto, o quella del polpaccio nell'estensione complessiva della gamba.

MANICHINI DAL VERO

Un ottimo sistema per esercitarsi a ridurre le figure a manichini e studiarne gli atteggiamenti è utilizzare **modelli reali.** Le foto di giornali e riviste ne forniscono in quantità: inizia tracciando direttamente su di esse il manichino con un pennarello grosso o un altro strumento dal segno ben visibile, poi copialo sulla carta da disegno e completalo trasformandolo nel tuo personaggio.

Soprattutto per le posizioni più inconsuete, come l'arrampicata di un free-climber, recupera una foto e traccia su di essa il manichino: sarà più semplice completare il disegno.

KNOW HOW

DARE VITA A UN PERSONAGGIO

MODELLI IN MOVIMENTO

Anche ridotto ai minimi termini, il nostro personaggio rivela già quello che sarà il risultato finale. Cerchiamo perciò di strutturarlo con **linee morbide e veloci**, per evitare che diventi davvero solo un manichino, rigido e impacciato. Per posizionarlo come desideri comincia con lo stabilirne le linee essenziali, corrispondenti alla colonna vertebrale e a braccia e gambe.

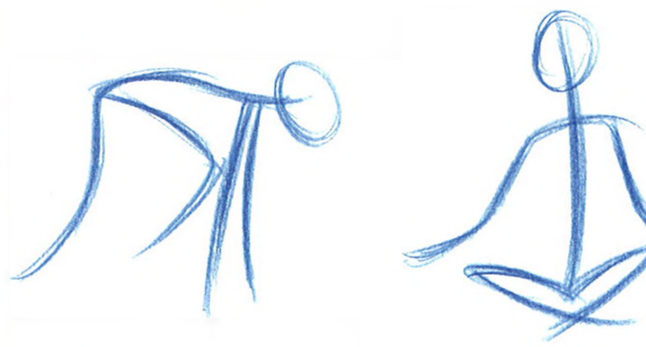
MANICHINI A NON FINIRE

Una volta imparato a interpretare i personaggi come figure schematiche, è essenziale disegnarne in quantità, sistemandoli in **ogni situazione e posizione**. Soltanto così i nostri scheletrini di fil di ferro acquisteranno scioltezza e naturalezza. Questo genere di semplificazione rappresenta uno strumento tecnico importante, utilizzato anche dai professionisti per impostare rapidamente le vignette di una tavola, per prendere nota di una postura espressiva, o per studiare gli atteggiamenti dei personaggi.

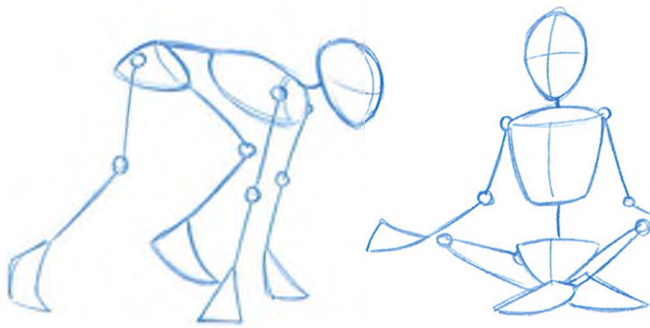
PER STUDIARE I PERSONAGGI

Da ciascun manichino potrai ricavare una figura completa. Il procedimento costituisce un valido esercizio per impratichirti nella **rappresentazione dei personaggi in azione** e viene usato anche per la creazione di nuovi protagonisti, dei quali si studiano tutte le pose possibili prima di "metterli in scena" nelle vignette.

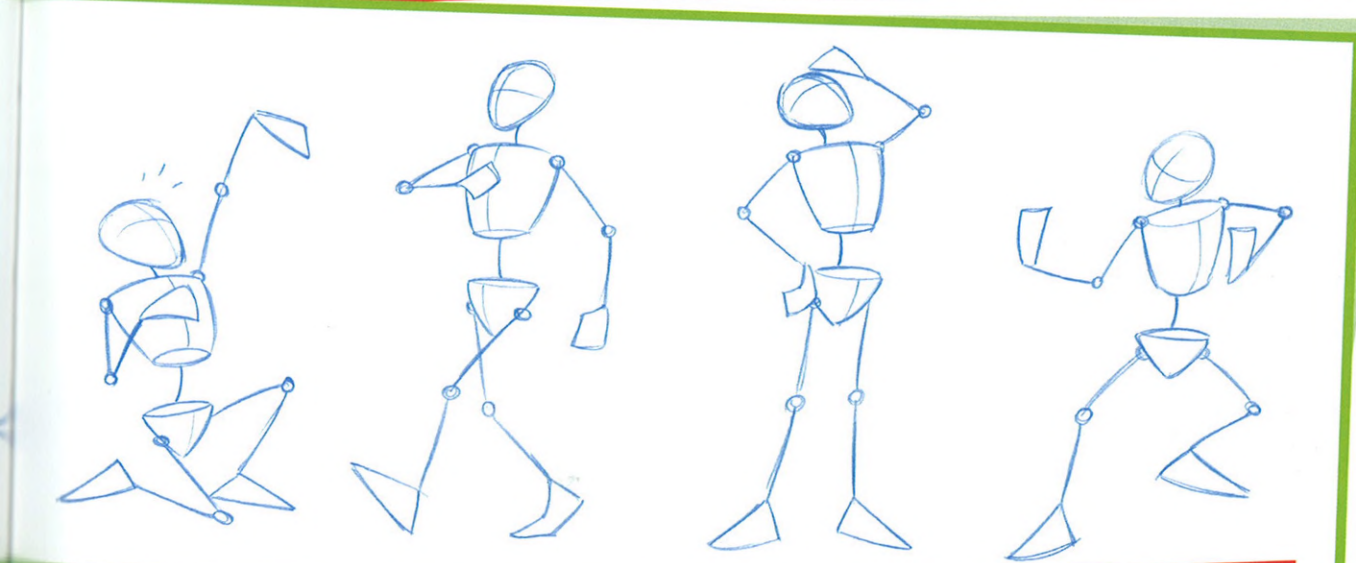
Le linee base



I manichini



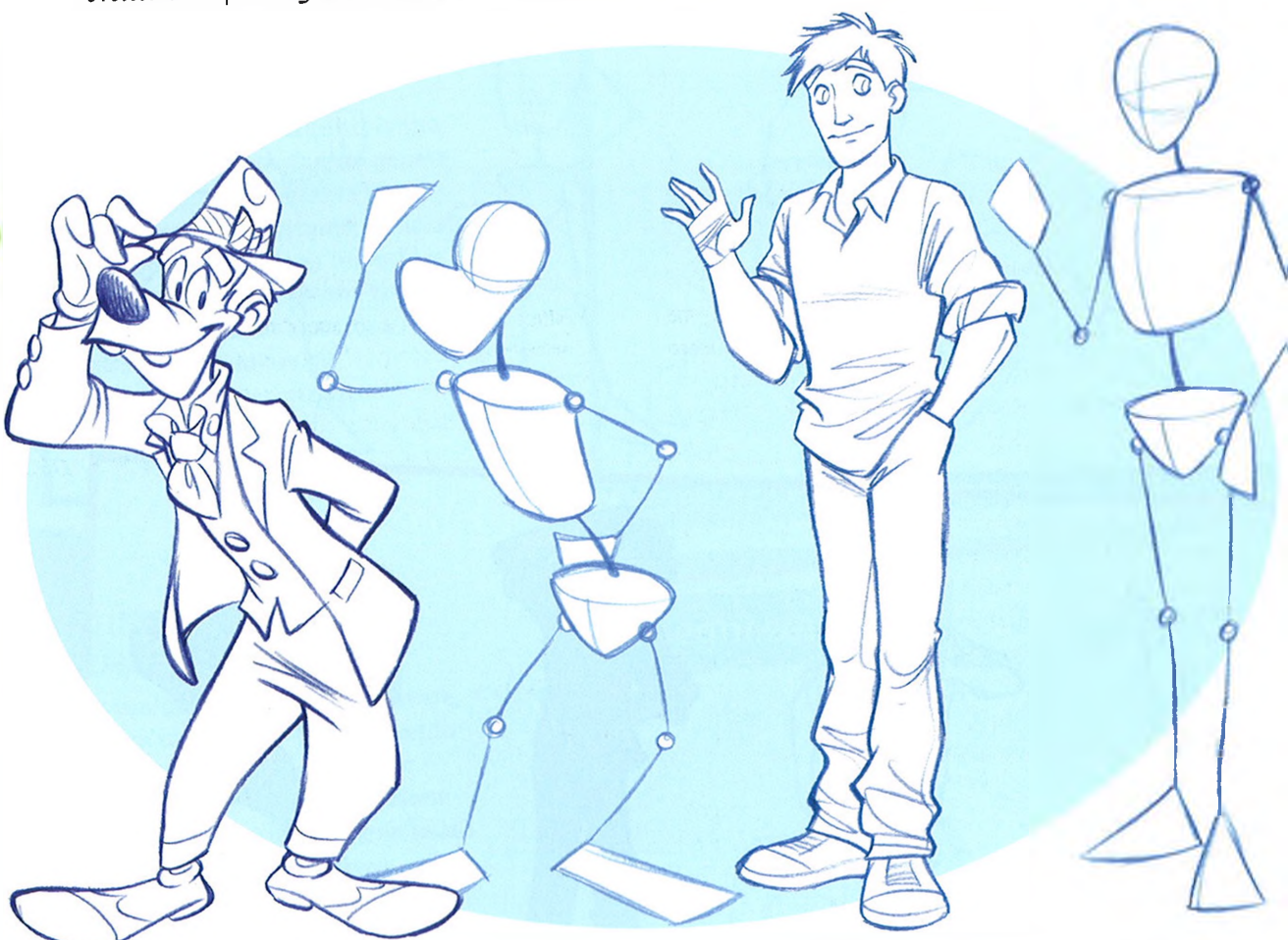
I disegni completi



Un divertimento bestiale!

Sono un classico del fumetto umoristico per ragazzi, ma vengono utilizzati anche come interpreti di storie più ironiche e adulte. Chi li conosce li chiama "funny animals".

Nel mondo Disney come in un'infinità di altri fumetti, molti personaggi non sono umani, bensì animali più o meno umanizzati che costituiscono un vero e proprio genere, detto "***funny animals***", ovvero "animali divertenti". La struttura fisica dei caratteri di questa famiglia deriva in parte da quella realistica umana, alla quale, nel corso del tempo, i disegnatori hanno apportato un discreto numero di... miglioramenti!

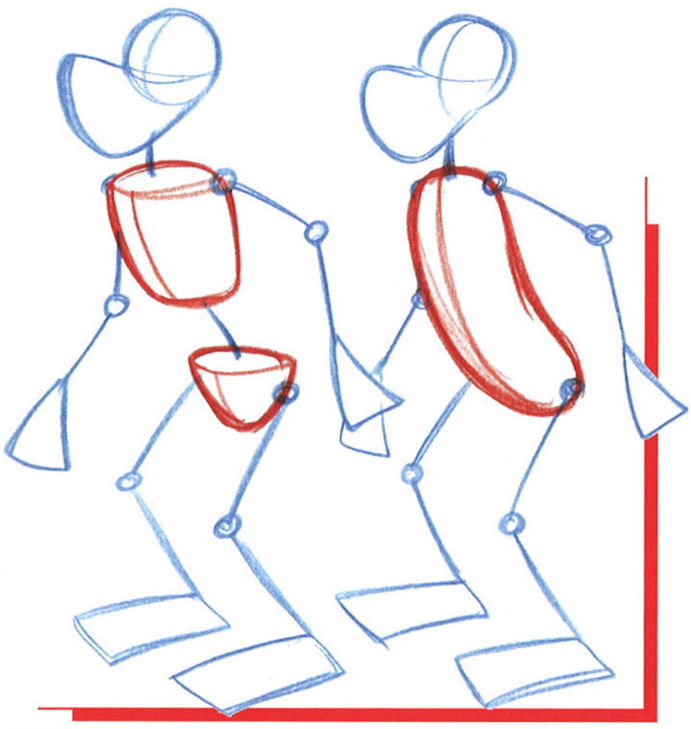


Sia le caratteristiche fisiche sia gli atteggiamenti dei funny animals vengono esagerati, per risultare più immediati e divertenti.

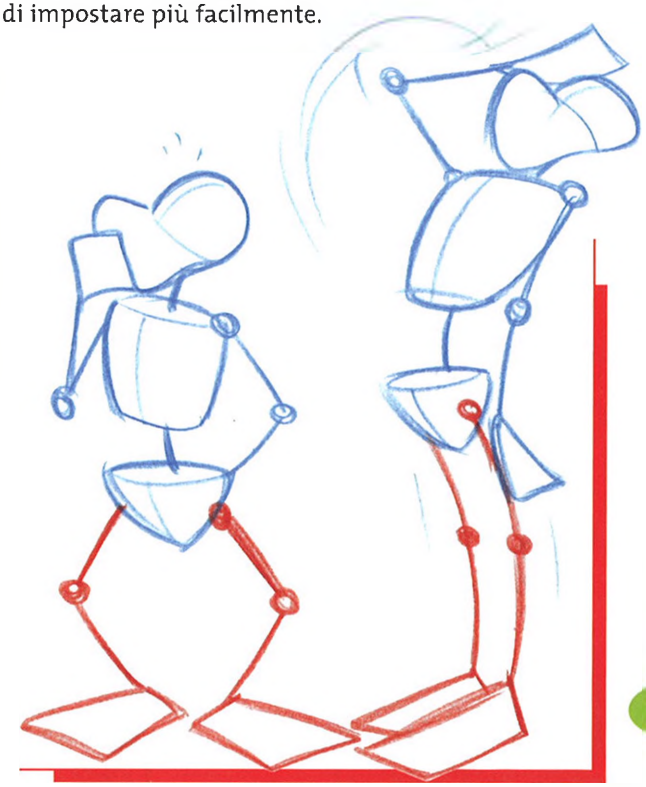
In un'identica situazione, rispetto al funny animal, i gesti del personaggio realistico sono più contenuti. Simili, appunto, a come sarebbero nella realtà.

UNA RECITAZIONE MOLTO... ANIMATA

Utilizziamo ancora la figura schematica proposta nelle pagine precedenti. Con i funny animals il manichino dà il meglio di sé, poiché questo genere di personaggi deriva dal disegno animato e ha di conseguenza una recitazione dinamica, caratterizzata da **movimenti esagerati** rispetto al reale, che la riduzione a schema permette di impostare più facilmente.

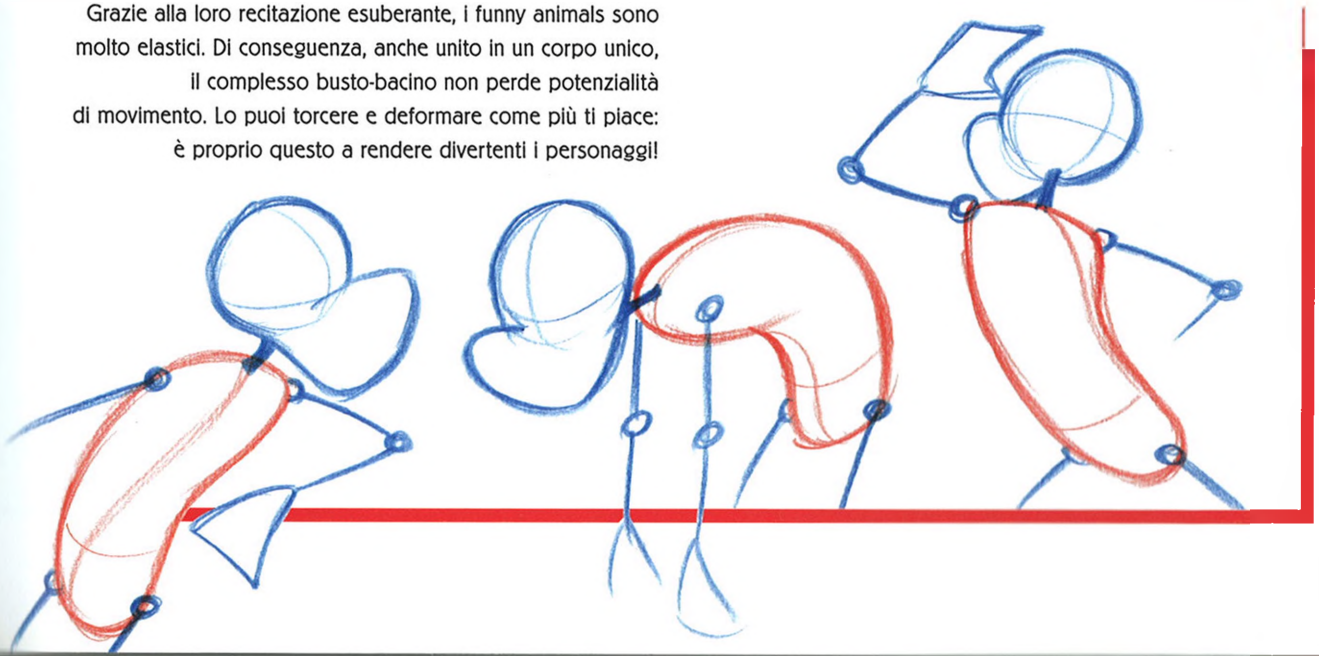


Il corpo è sempre composto da busto e bacino, ma tranne in caso di esigenze particolari (un atletico ragazzone, o una fanciulla molto formosa) non occorre differenziarli in modo marcato. Possiamo fonderli in un unico "fagiolone" allungato.



A differenziare le gambe è soprattutto la posizione. Nei funny animals, anche quando il personaggio sta semplicemente in piedi senza far nulla, sono sempre un po' piegate al ginocchio, o al contrario leggermente retroflesse se abbiamo a che fare con un protagonista che tende ad assumere pose rigide.

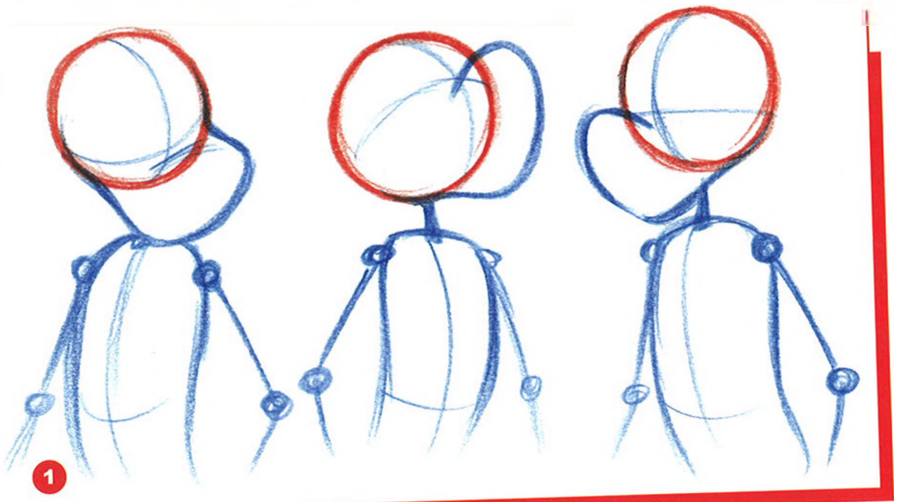
Grazie alla loro recitazione esuberante, i funny animals sono molto elastici. Di conseguenza, anche unito in un corpo unico, il complesso busto-bacino non perde potenzialità di movimento. Lo puoi torcere e deformare come più ti piace: è proprio questo a rendere divertenti i personaggi!

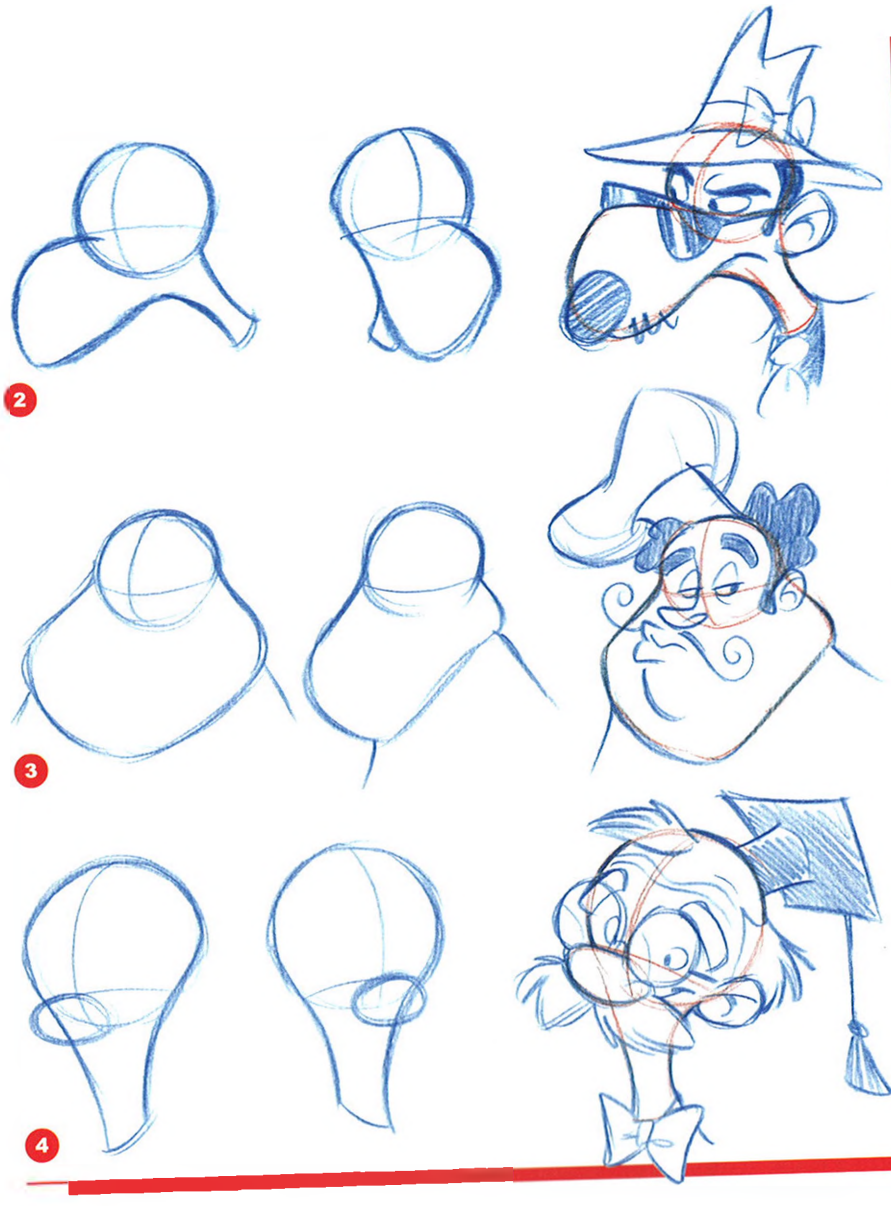


DARE VITA A UN PERSONAGGIO

CHE TESTE MATTE!

Se nel manichino realistico la testa si traduce in un ovale, i funny animals lasciano invece molto più spazio alla creatività e all'interpretazione.
La puoi ridurre a una **sfera**, come nella fig. 1, uguale da ogni punto di vista e comoda da gestire fino a che non avrai preso confidenza con questo genere di disegno.





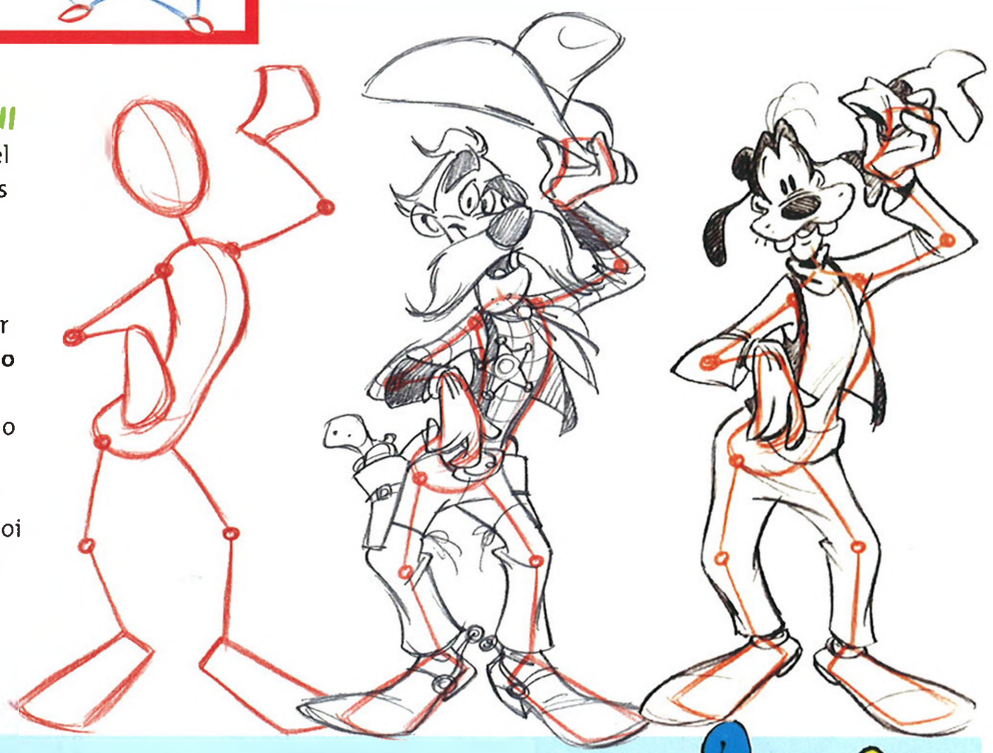
Oppure puoi aggiungere frontalmente il volume di un **grosso muso**, o ancora deformarla in ogni senso (fig. 2, 3 e 4). La semplificazione del manichino ti permette di studiare personaggi diversi prima di definirli in tutti i dettagli.

GIOCHI DI MANO E DI PIEDI

Nei funny animals mani e piedi sono quasi sempre sproporzionati: è un particolare che accentua la **natura caricaturale** dei protagonisti e li rende più comici. Mani esageratamente grandi danno risalto ai gesti e piedoni fuori misura creano l'impressione che il personaggio stia perennemente per inciampare. Viceversa, mani molto piccole rispetto al corpo risultano buffe e assurde e piedini microscopici rendono il personaggio instabile, come se dovesse sforzarsi di restare in equilibrio. Più avanti vedremo come disegnarli, ma fin dall'impostazione del manichino è necessario stabilirne l'ingombro.

REGOLE COMUNI

I parametri deformanti del disegno dei funny animals non sono applicabili soltanto agli animali umanizzati. Le stesse indicazioni sono valide per tutto il **fumetto umoristico o grottesco**: usando lo stesso genere di manichino e le soluzioni suggerite per mani e piedi, o per la posizione delle gambe, puoi sviluppare ogni genere di personaggi caricaturali.



TIPI DA... ZOO!

Anche le proporzioni assumono ovviamente un diverso significato. Possiamo scegliere se sfruttarle per caratterizzare un tipo umano, o per alludere alla specie animale da cui deriva il personaggio. I coccodrilli ballerini del film "**Fantasia**", per esempio, sono abbastanza vicini al modello originario. La suddivisione busto-bacino è appena accennata e il corpo da rettile, quasi tubolare, segue l'andamento della colonna vertebrale dal collo alla punta della coda come quello di un coccodrillo vero. Viceversa, Gambadilegno ha conservato ben poco del... micione che in effetti è! La sua corporatura massiccia non ha nulla di felino e risponde agli standard dei funny animals, diventando la caricatura di un tipaccio sovrappeso. La testa, invece di essere triangolare e appuntita come in tutti i gatti, si chiude in una mascella rotonda e monumentale!

CELEBRITÀ sotto esame

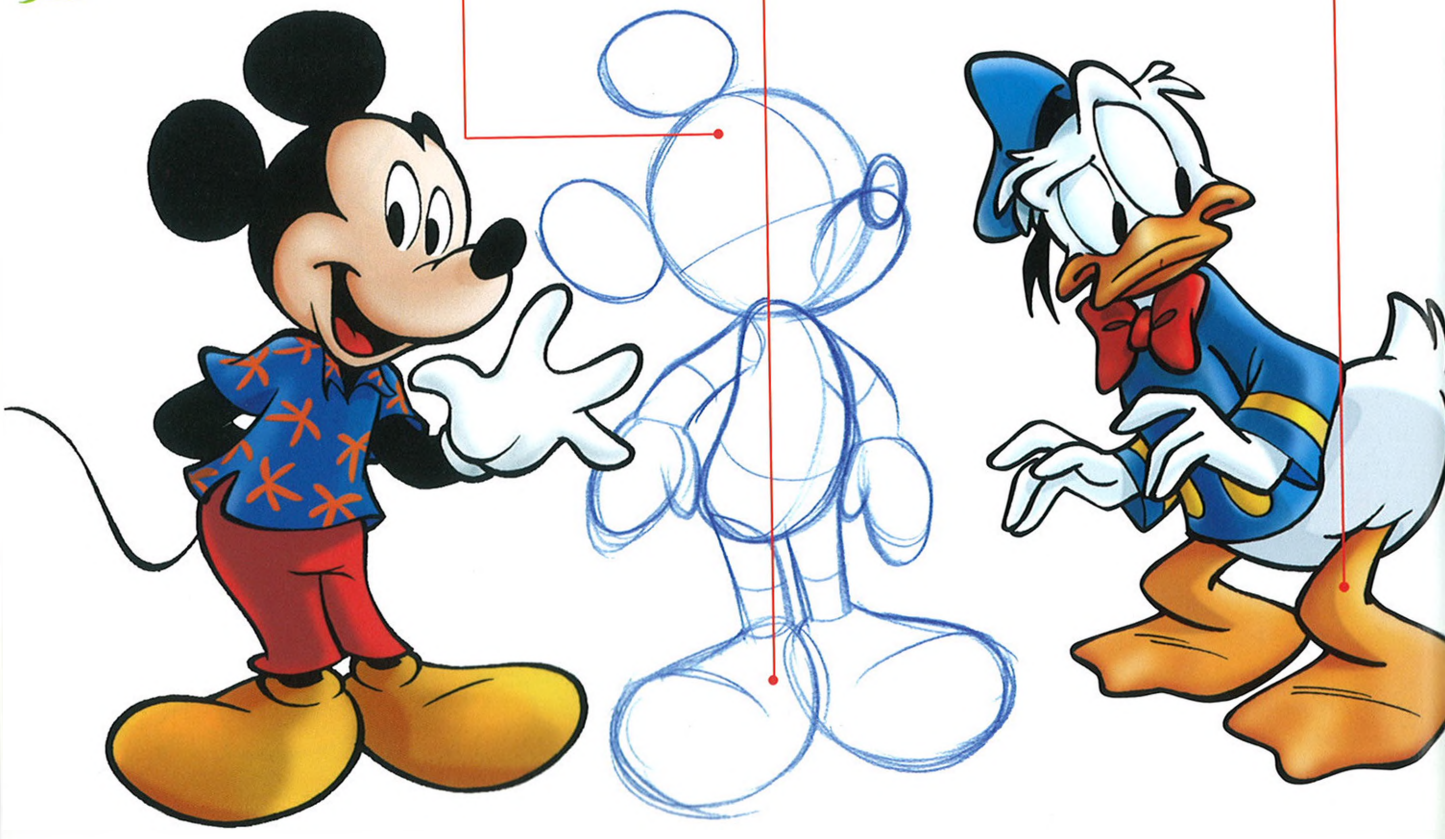
Con l'analisi di due esempi di successo impariamo a muovere i nostri protagonisti e scopriamo qualche altro prezioso segreto del mestiere.

Vediamo come le indicazioni tecniche delle pagine precedenti si applicano a due fra i personaggi più famosi del mondo. La legge, si sa, è uguale per tutti ed è proprio l'applicazione delle corrette regole grafiche a dare il giusto risalto a **Topolino** e **Paperino**, contribuendo a fornire loro una caratterizzazione del tutto personale.

Anche i nostri due protagonisti risultano più facili da disegnare e da muovere se prima li riduciamo a manichini. Attenzione alle proporzioni, che in entrambi sono un po' infantili, con la testa grande rispetto al corpo. I personaggi così strutturati in genere risultano più simpatici.

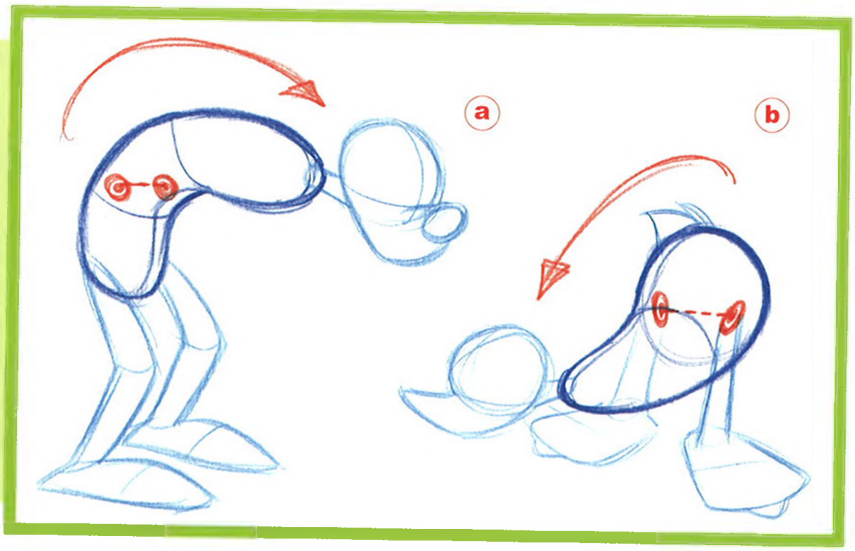
I piedi sono particolarmente grandi, aiutano a dare stabilità alla figura e la rendono più accattivante. Walt Disney desiderava che Topolino desse l'impressione di aver indosso le scarpe del proprio padre!

La postura racconta il carattere. Topolino è un tipo inflessibile, pieno di energia pronta a scattare, e le sue gambe, corte ma tese, lo rivelano. Al contrario, quelle di Paperino sono più spesso flesse al ginocchio.

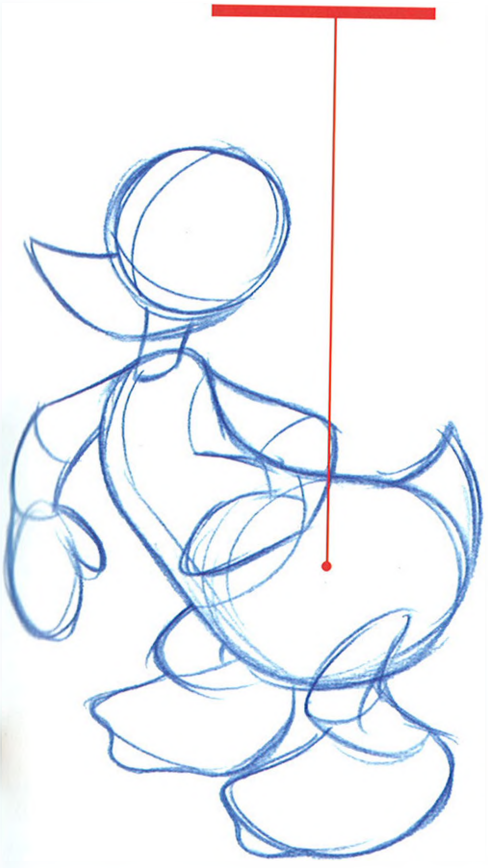


L'INCHINO FA LA DIFFERENZA

La bassa statura crea modelli di movimento che differenziano il personaggio. Quando questo si china a osservare qualcosa, non lo farà piegandosi all'altezza della vita, come accade nella figura umana normale (a), ma **ruotando il corpo verso il basso** sull'asse orizzontale del bacino (b).



La corporatura minuta rende più evidente la forma a fagiolo del corpo. Nel caso di Paperino però si tratta piuttosto di una specie di pera.



PRESI PER IL COLLO

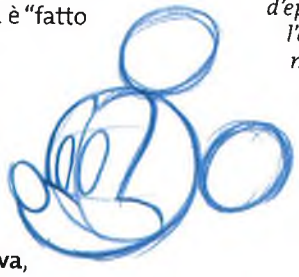
Diversamente da quanto abbiamo visto per la costruzione realistica, la linea del collo si può innestare nel **centro** della testa e del busto. Qui l'anatomia è solo un'opinione, siamo noi a decidere dove passa la colonna vertebrale!

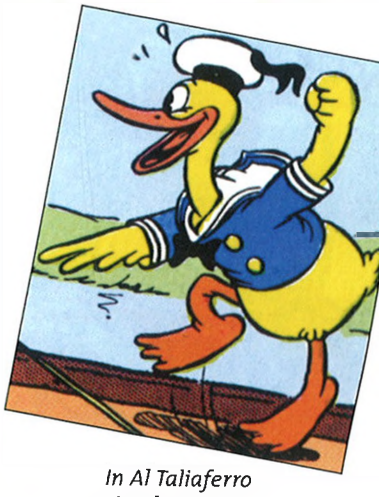
SI PIEGA, MA NON SI SPEZZA

Come vedi nella pagina a fianco, braccia e gambe di Topolino si piegano in maniera **morbida**, quasi fossero di fil di ferro. Spiegando agli artisti come disegnarlo, Walt Disney diceva che il suo protagonista è "fatto di cerchi e di tubi di gomma".

SCORCIO IN 3-D

Gli occhi, le orecchie (quando ci sono) e gli altri dettagli non sono rigidamente identici, ma in lieve **prospettiva**, per conferire tridimensionalità alla figura ed evitare che sembri una sagoma ritagliata.





In Al Taliaferro e in altri autori d'epoca di Paperino, l'avambraccio e la mano s'allargano leggermente dal gomito alla punta delle dita, per alludere alla forma di un'ala e ricordare che il personaggio è pur sempre un pennuto.

STORIE IN GUANTI BIANCHI

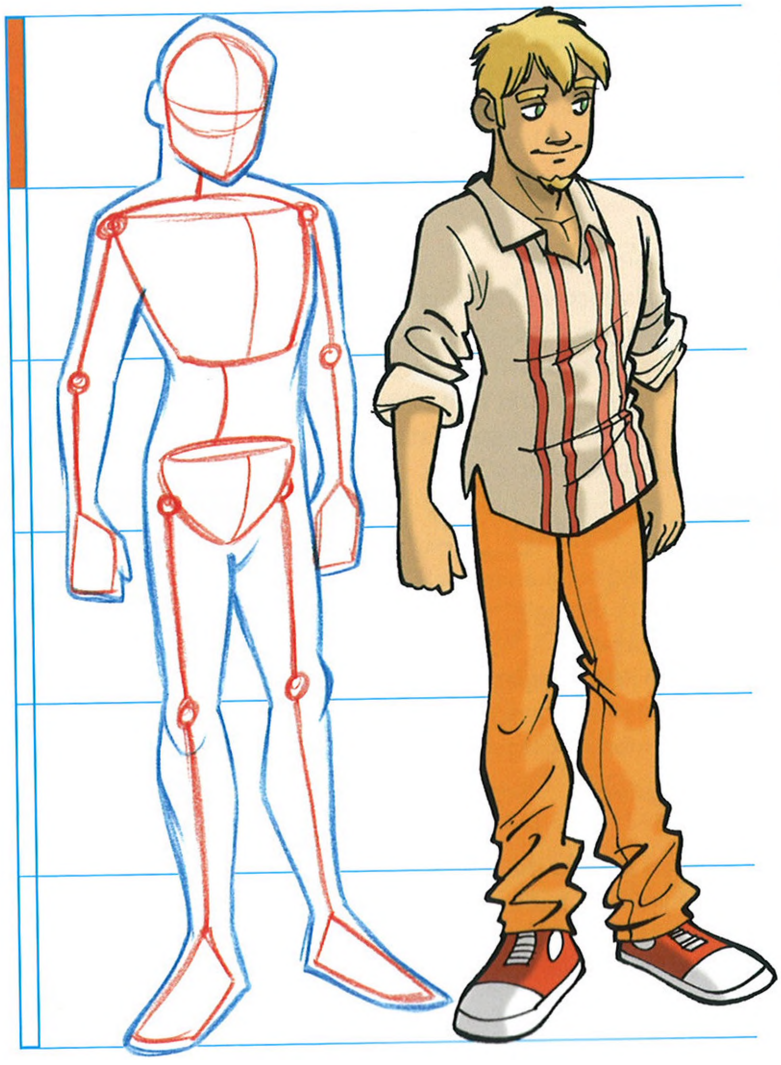
I **guanti bianchi** che Topolino indossa (e che in passato nelle edizioni italiane dei fumetti sono stati a lungo gialli) danno maggiore enfasi ai movimenti delle mani. Un effetto teatrale nato con i disegni animati degli anni '20.

KNOW HOW

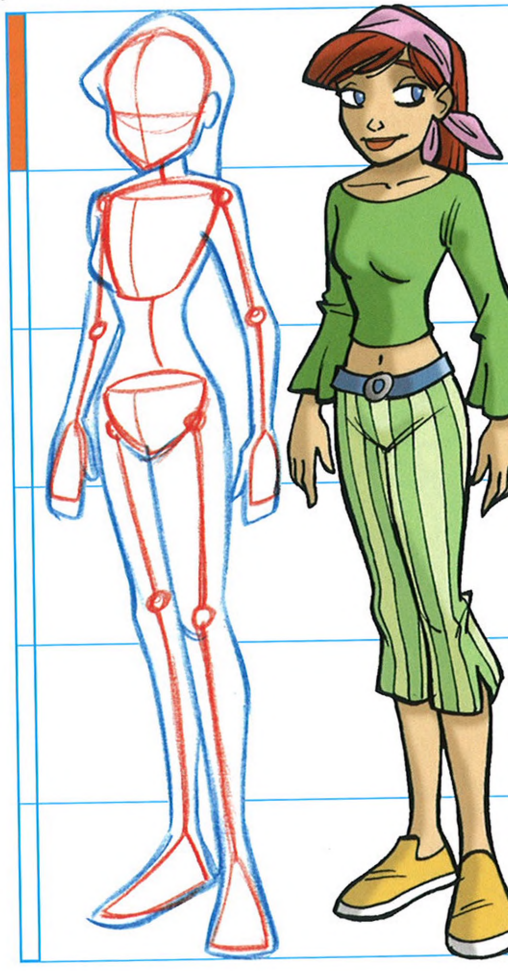
Tutto in PROPORZIONE

Per rendere armonioso e credibile un personaggio bisogna iniziare dal manichino e rispettare le proporzioni.

La figura umana realistica ha proporzioni precise, che variano a seconda del sesso e dell'età e che il cervello è abituato a riconoscere in modo automatico. Le proporzioni sono indispensabili per conferire **equilibrio e credibilità** ai personaggi e possiamo alterarle, ma solo intenzionalmente, per caratterizzarli. Gestite correttamente, le proporzioni raccontano davvero molto dei nostri protagonisti!



La griglia mostra il rapporto tra la testa e le altre parti del corpo nella figura maschile, femminile e in quella di un bambino.

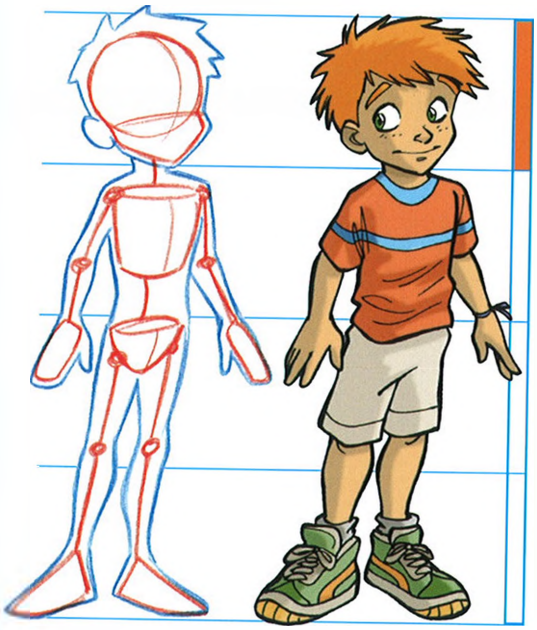


A MISURA DELLA TESTA

Negli adulti la testa sta in media da cinque a sette volte nello sviluppo del corpo, a seconda del tipo fisico del personaggio che intendiamo rappresentare, sia maschi sia femmine: la regola vale per entrambi. La figura femminile ha però torso più corto e gambe più lunghe di quella maschile di corporatura media. Quanto alle proporzioni infantili, non si differenziano in modo significativo tra maschi e femmine, ma sono sostanzialmente diverse da quelle adulte.

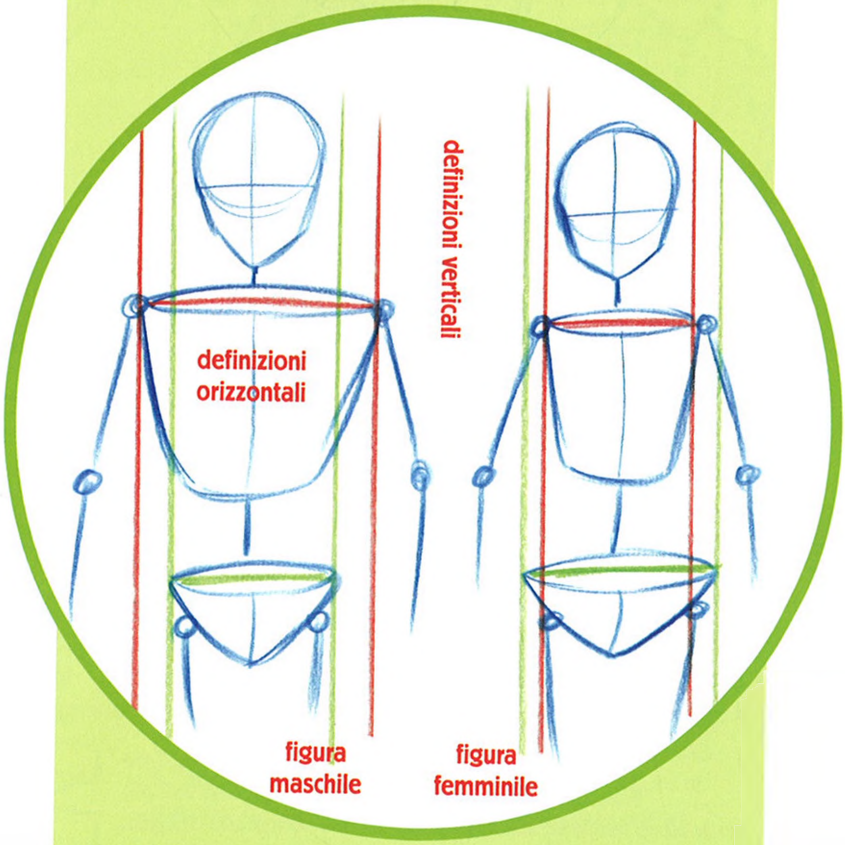
GRANDI & PICCINI

Come dicevamo, la diversa statura non basta a distinguere un uomo da un bambino, che ha **proporzioni radicalmente diverse**. La testa è più grande e sta da tre a cinque volte nell'altezza (tre scarse, se disegniamo un bambino molto piccolo, fino a cinque se è quasi un adolescente), mentre il corpo (busto e bacino) è più piccolo e più lungo che nell'adulto e gli arti sono più corti.

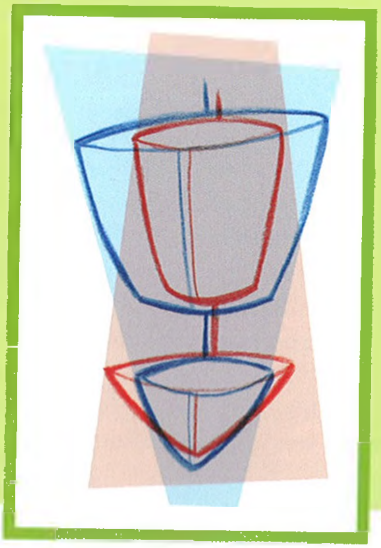


DEFINIZIONI ORIZZONTALI E VERTICALI

Fin qui abbiamo considerato le proporzioni nei loro rapporti verticali, cioè relativi all'altezza, alla lunghezza di braccia e gambe e così via, però la definizione corretta della figura comprende anche quelle orizzontali: le più importanti riguardano spalle, vita e bacino.



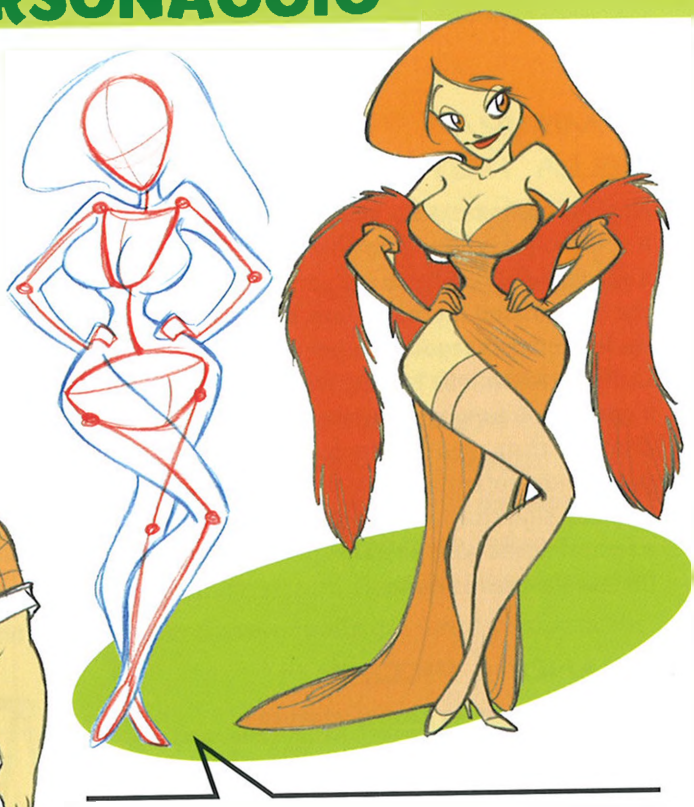
A lato, sovrapponiamo un manichino maschile, realizzato in blu, e uno femminile, in rosso. Nella figura maschile regolare le spalle sono più ampie di vita e fianchi. Le larghezze di questi ultimi invece si differenziano poco fra loro. Al contrario, se disegniamo una ragazza, la vita sarà più sottile e il bacino più ampio, a costituire una sagoma a 8, o a clessidra.



DARE VITA A UN PERSONAGGIO

Mascolina

In mancanza delle corrette proporzioni orizzontali, l'aggiunta di particolari come la presenza del seno è insufficiente a rendere femminile la figura. Una ragazza con spalle larghe e vita poco tornita rispetto ai fianchi apparirà tozza, o addirittura mascolina.

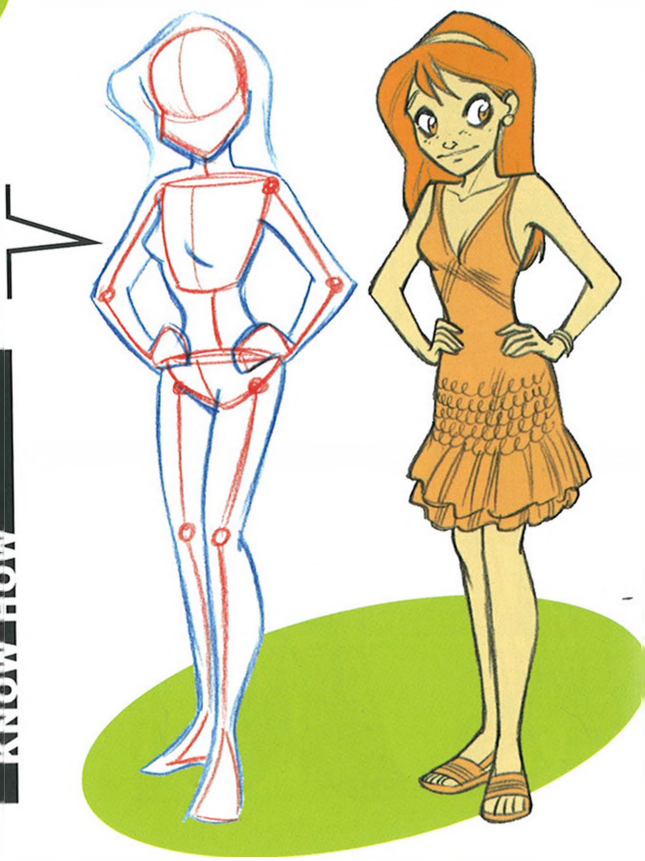


Esagerata

L'esagerazione delle caratteristiche femminili (petto voluminoso, vitino da vespa e fianchi troppo larghi) porta a una figura caricaturale. Può esserti utile per un fumetto umoristico, ma in un personaggio realistico risulta innaturale.

Normotipo

Solo proporzioni corrette e rispettose di quanto indicato per la figura femminile rendono gradevole, ma soprattutto credibile, il personaggio. L'effetto-realtà è una questione di misure.

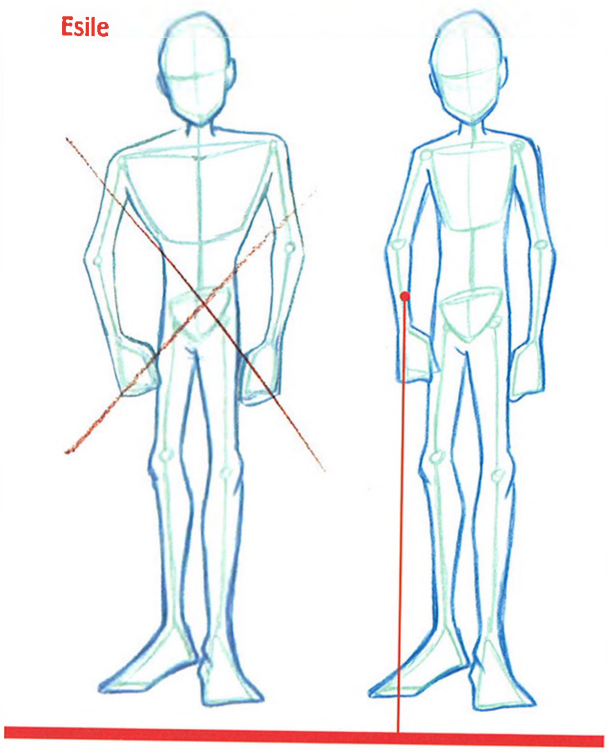


CONSIGLI PER GLI ARTISTI

Non stancarti di disegnare e ridisegnare personaggi di ogni genere, alternando maschili, femminili e infantili con caratteristiche differenti. Puoi utilizzare i modelli proposti in queste pagine, oppure approfittane per studiare e perfezionare i tuoi protagonisti, raffigurandoli in pose sempre diverse che stimolino la tua attenzione alla necessità di conservarne inalterate le proporzioni.

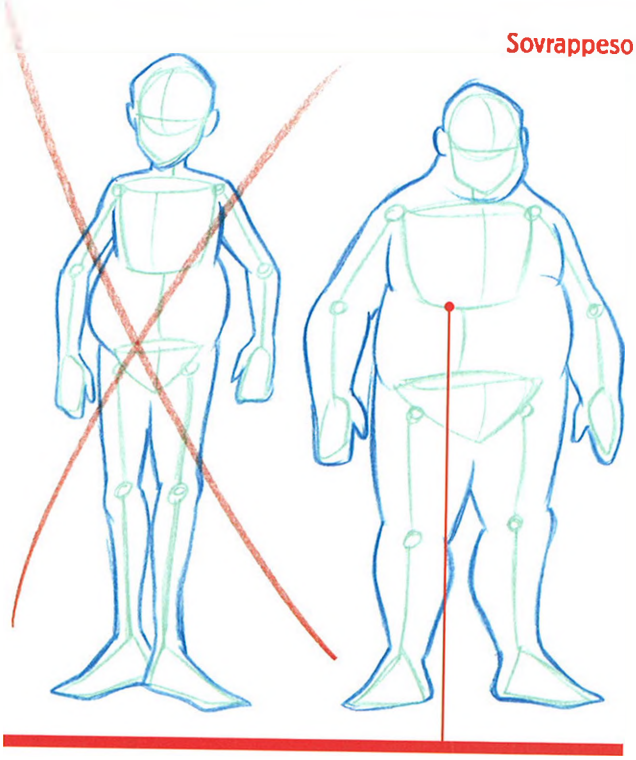
KNOW HOW

Esile



Servendoti delle proporzioni orizzontali puoi caratterizzare i diversi tipi fisici corrispondenti ai personaggi che desideri. Devi però fare attenzione a non utilizzarle solo parzialmente: un individuo gracile avrà spalle strette, non soltanto membra esili.

Sovrappeso



All'opposto, per costruire a dovere un personaggio sovrappeso non basta dotarlo di un bel pancione. Affinché non sembri avere un cuscino legato alla cintura, dovremo dargli anche fianchi larghi per sostenerlo e dotarlo di una corporatura massiccia.

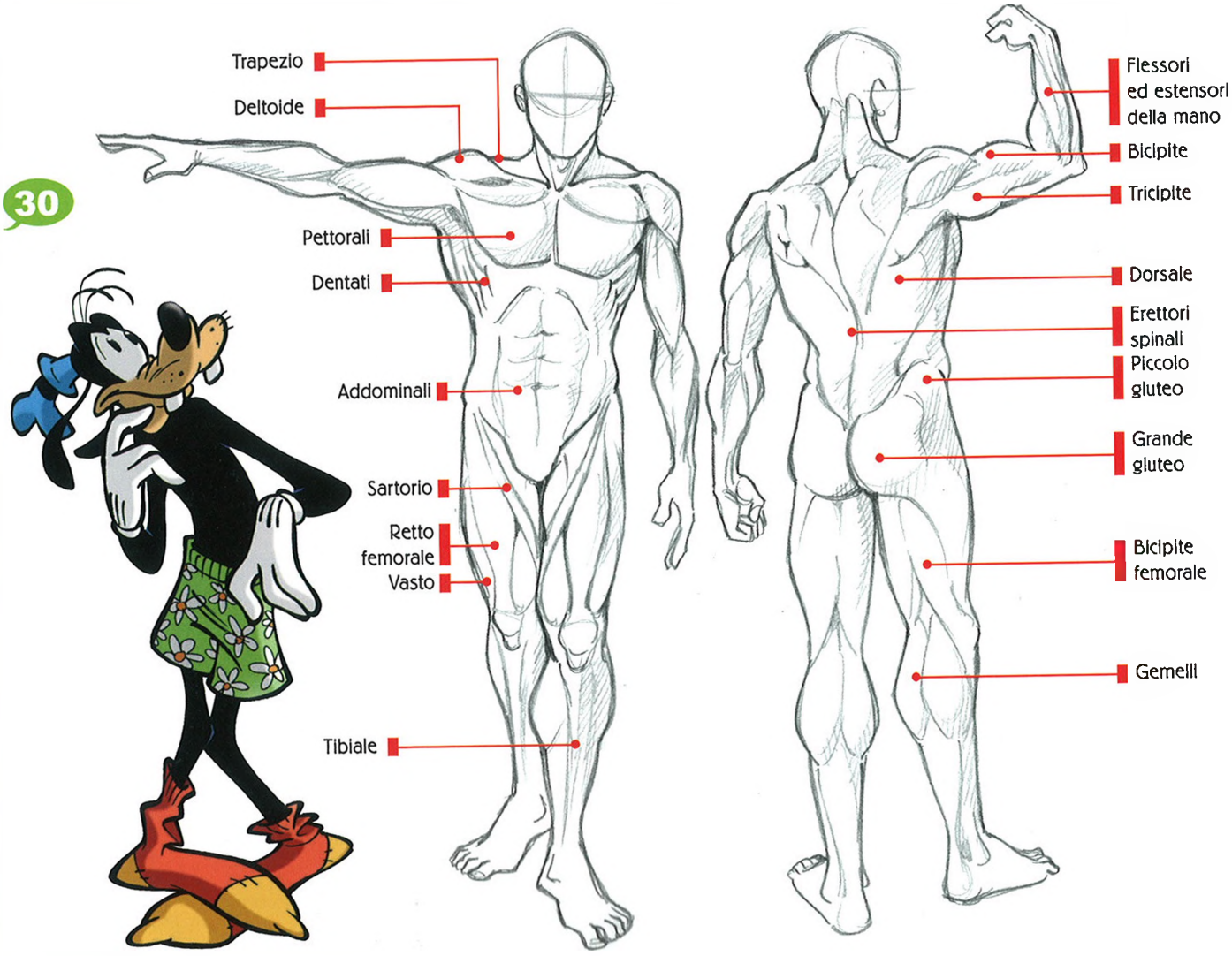
QUESTIONI DI TESTA

Le proporzioni aiutano a caratterizzare i personaggi anche in altri modi. Per esempio, per dare una maggiore efficacia alla figura di un personaggio grande e grosso – diciamo un guerriero, ma anche un agente dei servizi segreti o un atleta – oltre a disegnarlo più alto e muscoloso del normale gli faremo **spalle ben più larghe** e una **testa più piccola**, come quella di un uomo comune, per farne risaltare in proporzione (appunto) il fisico poderoso. O **molto più piccola**, se il forzuto in questione è l'ottuso "gorilla" del malvagio di turno!

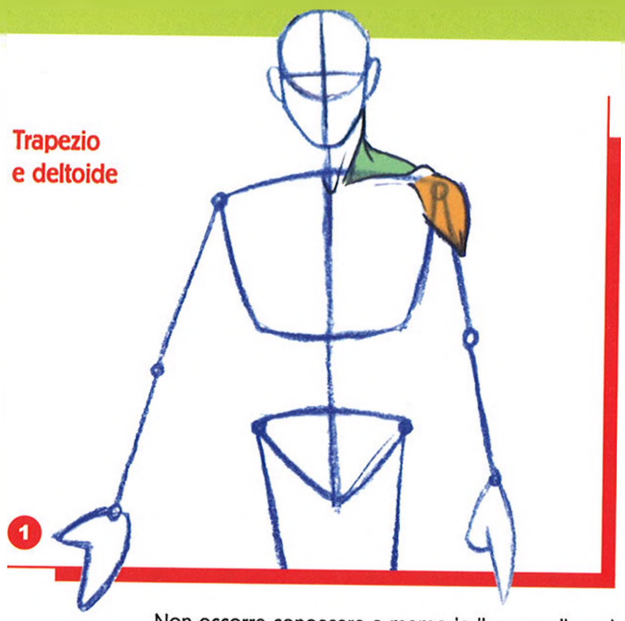
Mostriamo i muscoli

Come te la cavi in fatto di bicipiti e pettorali? Naturalmente non parliamo dei tuoi: quelli che un disegnatore deve saper esibire appartengono ai suoi personaggi.

Un'infarinatura di **anatomia** (e della muscolatura in particolare) è indispensabile per un autore di fumetti. A prima vista può sembrare utile solo a chi voglia dedicarsi al genere supereroistico oppure al fantasy, ma non è così. Qualsiasi personaggio realistico o semi-realistico possiede una (pur minima) muscolatura, che ne modella i volumi e lo rende naturale. Dunque impariamo a chiamare ogni muscolo per nome... e a disegnarlo.



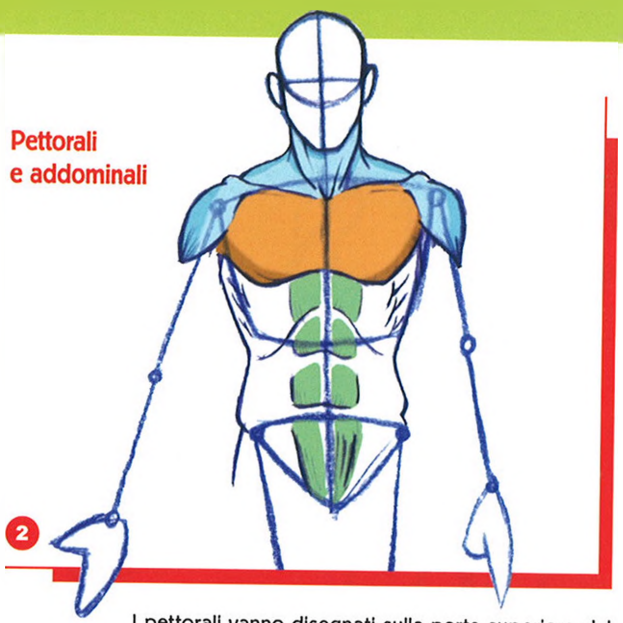
Trapezio e deltoide



1

Non occorre conoscere a memoria il nome di ogni muscolo, ma almeno la forma e la posizione dei principali. Trapezio e deltoide sporgono al di sopra delle linee del braccio e del busto, come le parti di un'armatura. Però, se il personaggio è deboluccio e poco muscoloso, sono scarsamente definiti.

Pettorali e addominali



2

I pettorali vanno disegnati sulla parte superiore del torace, ben visibili. Gli addominali invece sono piatti, se non stai raffigurando un culturista puoi tracciarli con una linea verticale e qualche segno orizzontale per dividerli in tre parti.

Bicipite e tricipite

3

A meno che il personaggio non sia davvero molto mingherlino, bicipite e tricipite sono leggermente tondi. O perfino rigonfi nei tipi muscolosi. Di rado capita di dover disegnare ogni singolo muscolo dell'avambraccio, ma non dimenticare che la parte vicina al gomito è più larga e si restringe verso il polso.

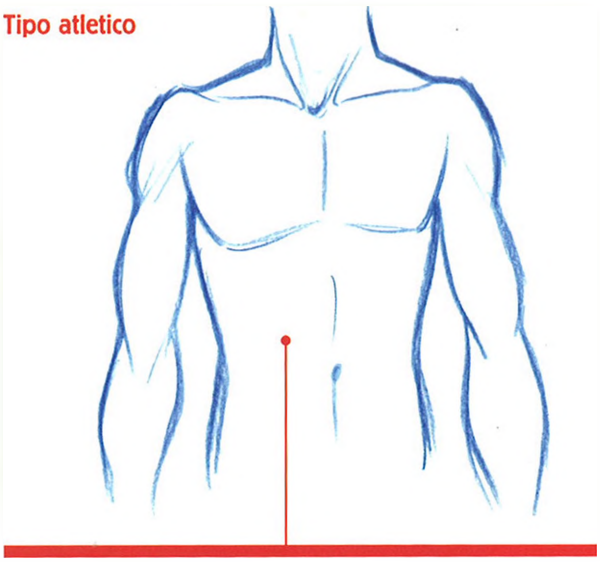
Sartorio, retto femorale e gemelli

4

La coscia ha una forma piuttosto semplice e tonda. I gemelli, che formano il polpaccio, hanno invece un ingombro appariscente. Fra la coscia e il polpaccio, infine, il ginocchio può essere semplificato in una forma più o meno sferica.

DARE VITA A UN PERSONAGGIO

Tipo atletico



Non tutti i muscoli elencati sono sempre visibili.
Per definire un personaggio che sia atletico senza risultare massiccio basterà evidenziarne un po' i deltoidi, i bicipiti e i pettorali, che sono quelli che si rinforzano più frequentemente e si notano per primi.

Bilanciamento del torace

Rammenta che la muscolatura ha un peso che la postura del corpo deve bilanciare. Pettorali voluminosi corrispondono a spalle non solo larghe, ma anche leggermente all'indietro, come se il personaggio fosse sempre un po' impettito, o portasse qualcosa in equilibrio sul torace.

LINEE CONSISTENTI

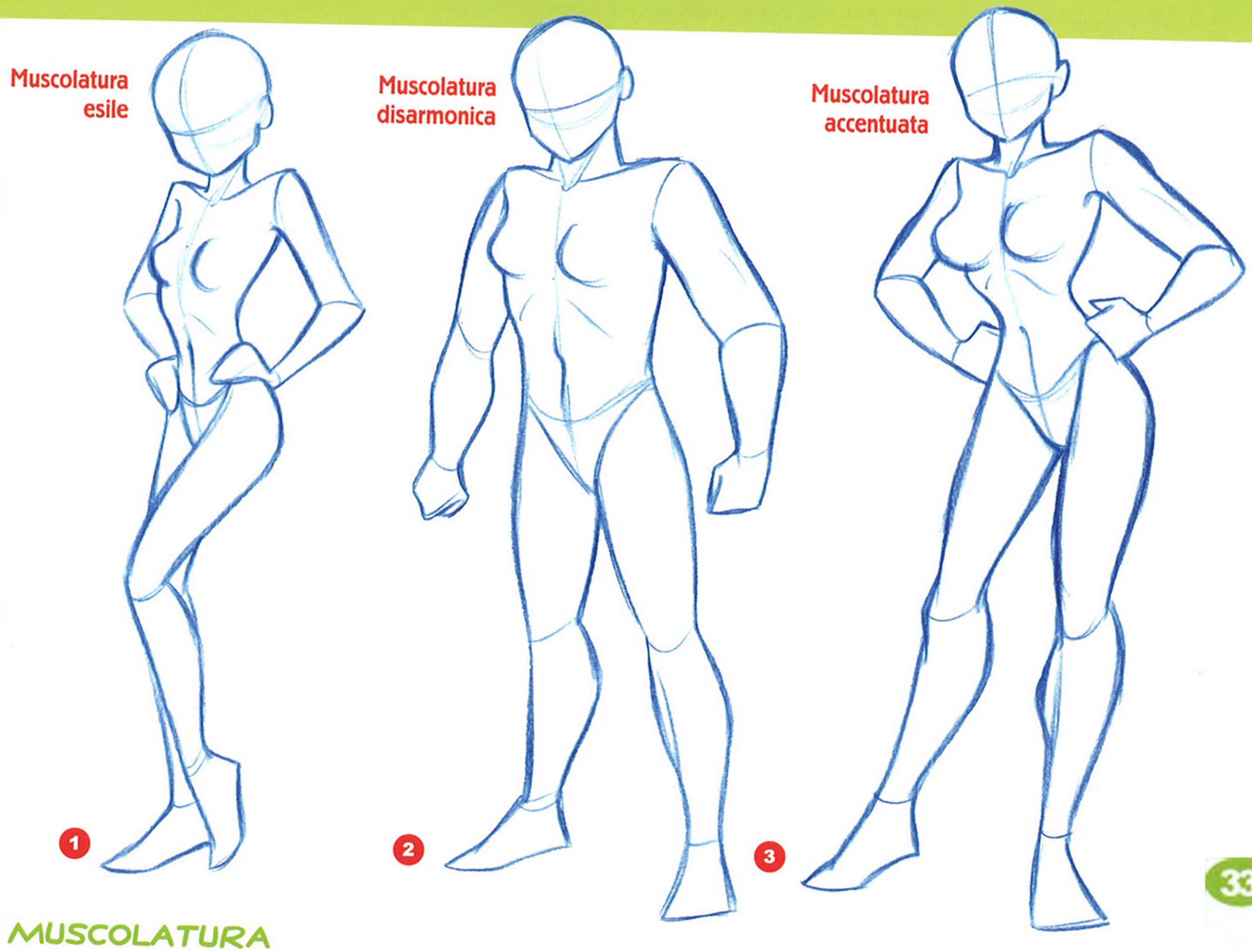
KNOW HOW

Mentre dai forma a un'immagine tieni sempre presente che i **muscoli sono masse**, non figure piatte, e che dunque il disegno deve farne sentire il volume. Ci riuscirai meglio se prima di definirne con cura i contorni li abbozzerai con rapide linee curve, come se disegnassi dei "malloppi" di plastilina da applicare addosso al tuo personaggio.

In un personaggio smilzo che si irrobustisce nel corso di un'avventura, come Milo Thatch di "Atlantis", i muscoli diventano più delineati ed evidenti, però più lunghi che gonfi.

MOVIMENTO E FORMA

Per rappresentare con realismo un personaggio in azione, oltre a impostare il manichino, occorre dare alla muscolatura la **forma corretta**. Quando infatti viene utilizzato, ogni muscolo si contrae, diventando più corto (o più compatto) e più voluminoso rispetto a come appare in stato di quiete.



MUSCOLATURA

Anche la struttura muscolare differenzia i protagonisti a seconda del sesso. La figura femminile ha di solito linee naturalmente più **morbide** e muscoli meno evidenti (fig. 1). Sottolineandone la muscolatura si ottengono quindi effetti più marcati, che possono rendere massiccio e quasi maschile il personaggio (fig. 2). Se proprio la tua storia richiede una ragazza muscolosissima, cerca di equilibrare simili effetti indesiderati accentuando quelle proporzioni – come la sagoma a "8" di busto e bacino – per le quali si riconosce la sagoma femminile (fig. 3).

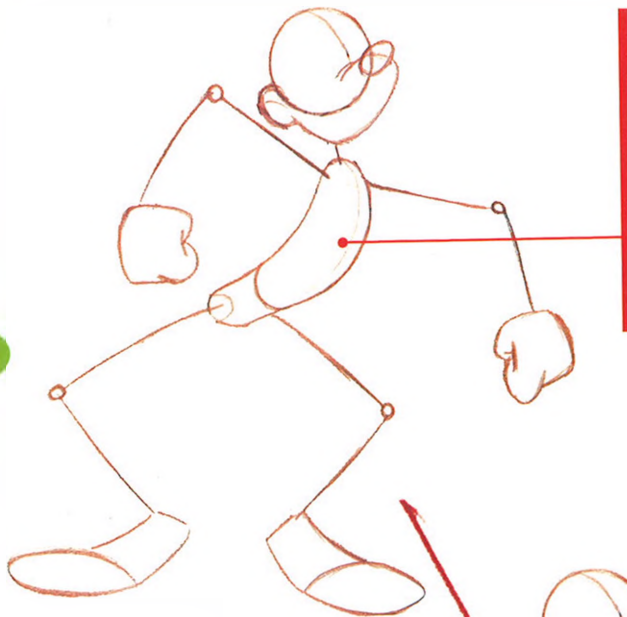
LA PALESTRA NON SERVE...

... Basta la matita! Chi disegna ha spesso la tentazione di riempire di muscoli i propri protagonisti, dimenticando che la massa muscolare si sviluppa completamente solo con la piena maturità. Per quanto poderoso possa essere, un eroe adolescente avrà una muscolatura meno vistosa di un adulto. Nello stesso tempo, forma e posizione non bastano. Con il movimento la muscolatura si contrae o si rilascia, cambiando a seconda dell'azione.

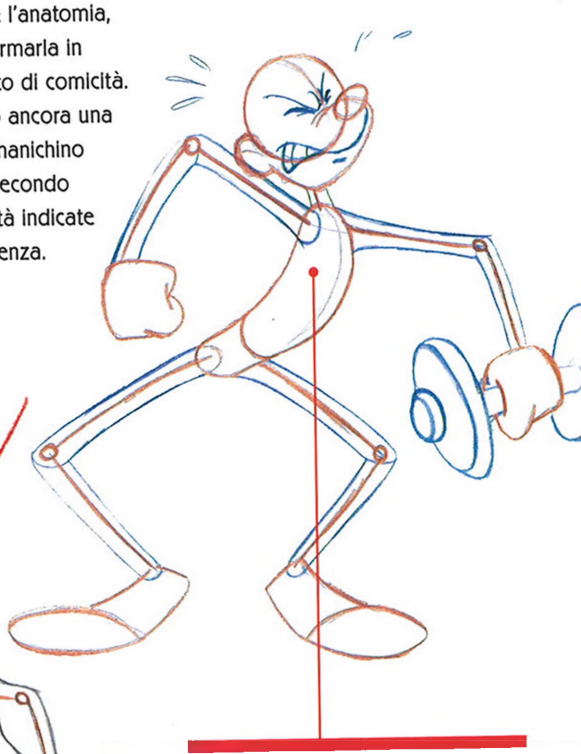
Muscolatura... da RIDERE!

Nel mondo dei funny animals e del fumetto umoristico i criteri per il disegno della muscolatura vengono stravolti. Per far sorridere i lettori!

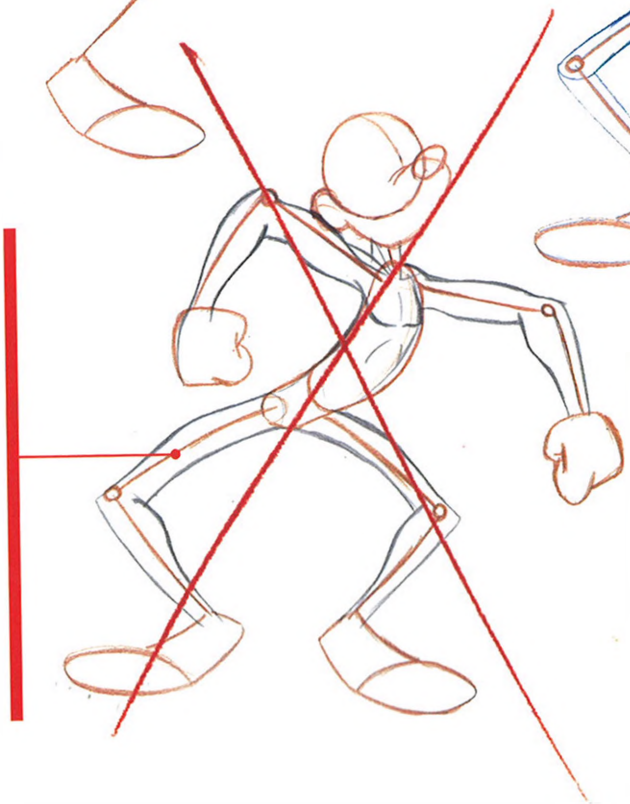
L'attribuzione di una muscolatura corretta a un personaggio lo rende realistico. Senza muscoli che si flettono come fossero veri, non potrebbe fare tutto ciò che fa. Funny animals e protagonisti comici, però, non hanno alcuna pretesa di sembrare reali: si accontentano di essere **divertenti**. Per questo possono permettersi di essere privi di muscoli, o di possederne una dotazione spaventosa!



Anche per disegnare i funny animals occorre conoscere l'anatomia, per trasformarla in un pretesto di comicità. Tracciamo ancora una volta un manichino "funny", secondo le modalità indicate in precedenza.



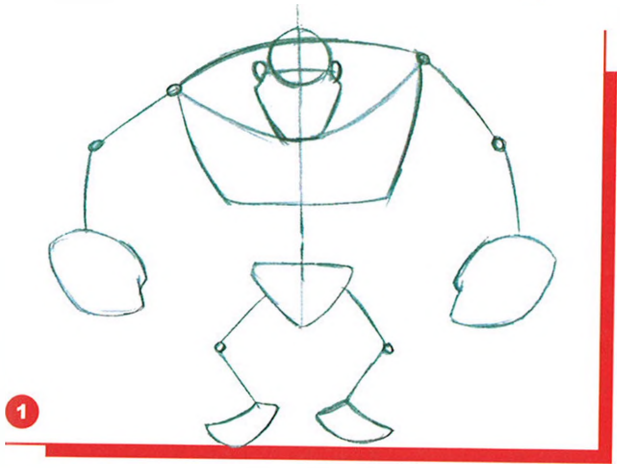
Quello che dobbiamo dargli per completarlo è una sorta di rivestimento plastico, aderente al "fagiolo" del corpo, che circondi l'intelaiatura degli arti come un tubo di gomma. I muscoli del personaggio semplicemente non esistono. Anche quando compie uno sforzo, non c'è nulla in lui che si contragga in modo visibile, tranne l'espressione.



Se lo rivestissimo con una muscolatura anatomicamente corretta, il risultato non sarebbe realistico né divertente, ma solamente... ridicolo. Struttura, proporzioni e atteggiamento del personaggio non sono adatti.

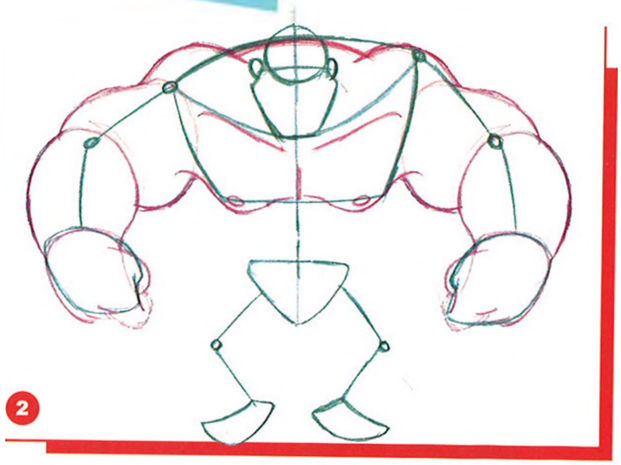
CHE FUSTO!

Anche i funny animals possono esibire i muscoli, ma solo se fa ridere! Vediamo un esempio. Sebbene appartenga al mondo dei personaggi comici, l'eroe, ai cui piedi cadono tutte le ragazze, per ricoprire il proprio ruolo non può essere privo di muscoli. Questo però non ci obbliga a disegnarlo in modo pienamente realistico. Al contrario, la sua intera muscolatura può essere modellata in modo perfino eccessivamente perfetto. Scolpita, addirittura. Completarlo dando un aspetto "funny" alle parti restanti significa scoprire il suo bluff! Mani e piedi troppo piccoli, per esempio, non solo possiedono una forte carica umoristica come spiegato a pagina 23, ma in un tipo così grande e grosso risultano ancora più comici.



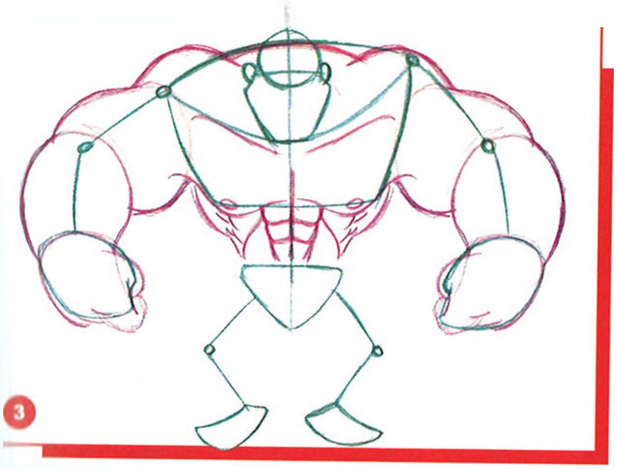
1

Imposta il manichino alterandone le proporzioni. Spalle spropositate, braccia più lunghe del normale e torso lungo per ospitare la massa muscolare. Le gambe, al contrario, sono corte e piegate come quelle di uno scimpanzé.



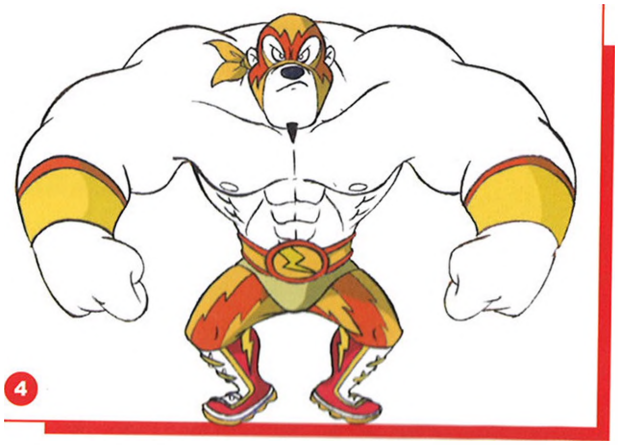
2

La muscolatura percepita come più aggressiva è quella di braccia, spalle e pettorali. Quindi deve essere vistosa e ingombrante.



3

Ben definiti anche addominali e dentati, ma meno voluminosi. I dorsali formano una "V" quasi esagerata, però l'intera corporatura si restringe fino a un girovita sproporzionatamente piccolo.



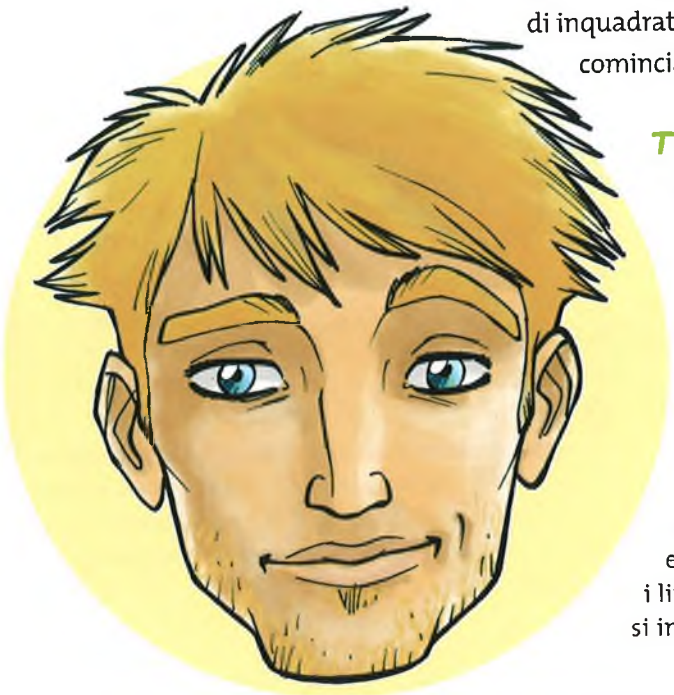
4

In un tipo simile le gambe non sono importanti. È un bruto, non un maratoneta, perciò puoi farle sottili come quelle di un personaggio qualunque. Il contrasto lo renderà irresistibilmente buffo.

Una bella TESTA!

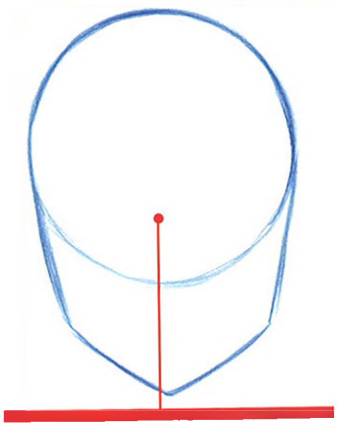
Una volta impostata la figura del personaggio nel suo complesso, occupiamoci della sola testa, che costituisce il centro dell'attenzione e ha regole costruttive proprie.

Il manichino è vitale per interpretare l'azione, ma anche quando il protagonista è a figura intera, per abitudine lo sguardo corre alla testa e al volto, dove si concentrano le caratteristiche dell'**individualità** e dell'**espressione**, ossia la riconoscibilità e la comunicazione. Per questo la struttura base della testa va studiata con precisione, affinché acquisti concretezza e volume e per poterla riprodurre uguale da una vignetta all'altra, nonostante i cambi di inquadratura. In sostanza, il corretto disegno della testa comincia da un'**analisi in tre dimensioni.**

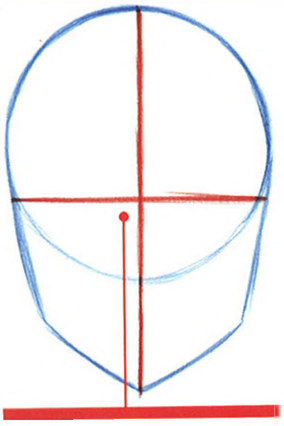


TUTTO CURVE

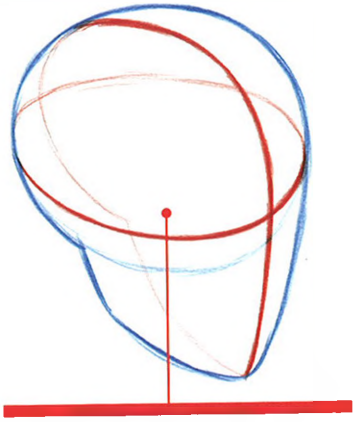
Come nella composizione del manichino, facilitiamo il lavoro riducendo il disegno alle **forme elementari** che lo compongono. La testa è costituita da un cerchio (in effetti si tratta di una sfera) corrispondente alla scatola cranica, e da un cuneo, o un mezzo uovo sezionato longitudinalmente e con la punta in basso, che fornisce l'ingombro della mandibola e del viso. Per non scordare che la testa ha una massa tridimensionale, tracciamo su di essa gli **assi cranico-facciali**, che la tagliano in verticale e in orizzontale e sono utili anche per posizionare i lineamenti. Come vedi, le linee degli assi si incurvano seguendo i volumi del cranio.



Fase 1: componi la testa con la sfera del cranio e il cuneo del volto.



Fase 2: inserisci come in figura gli assi cranico-facciali.

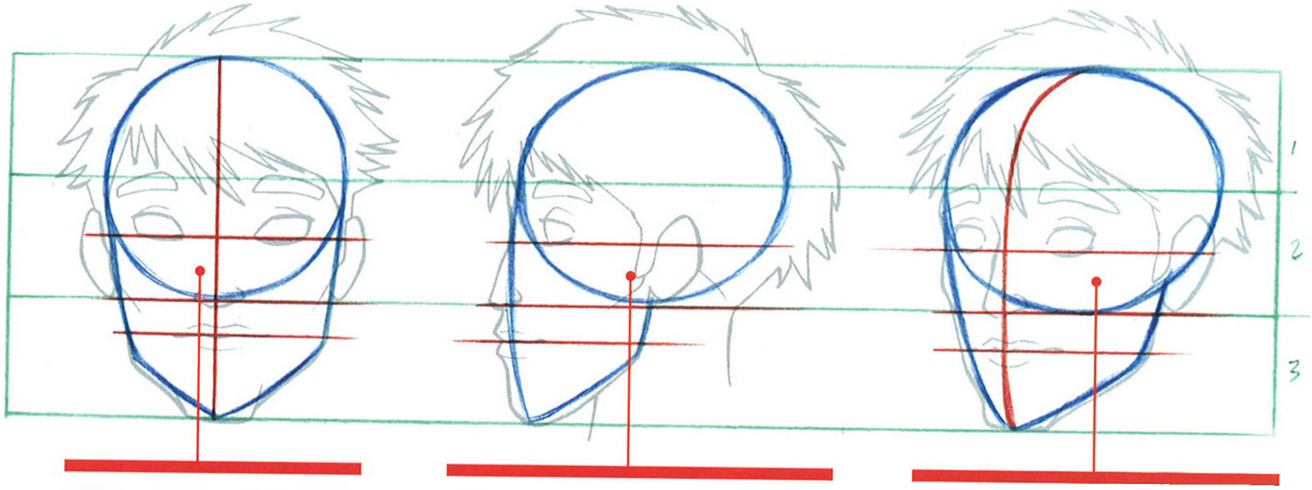


Fase 3: in tre dimensioni gli assi seguono la curvatura del cranio.

DA TUTTI I PUNTI DI VISTA

Orizzontalmente la testa può essere divisa in tre parti praticamente uguali. La sfera del cranio ne occupa due e, quando le proporzioni sono regolari, quella superiore è la calotta cranica, in quella centrale troveranno posto occhi e naso – che analizzeremo successivamente in dettaglio – e bocca e mento costituiscono quella inferiore.

I livelli orizzontali dei lineamenti non cambiano facendo ruotare la testa sull'asse verticale, dunque occhi, naso, bocca ecc. restano alla stessa altezza. Disegnare la testa in rotazione è essenziale sia per imparare a costruirla correttamente sia nella progettazione di nuovi personaggi, affinché risultino perfetti e tridimensionali, uguali a se stessi di fronte e di profilo.



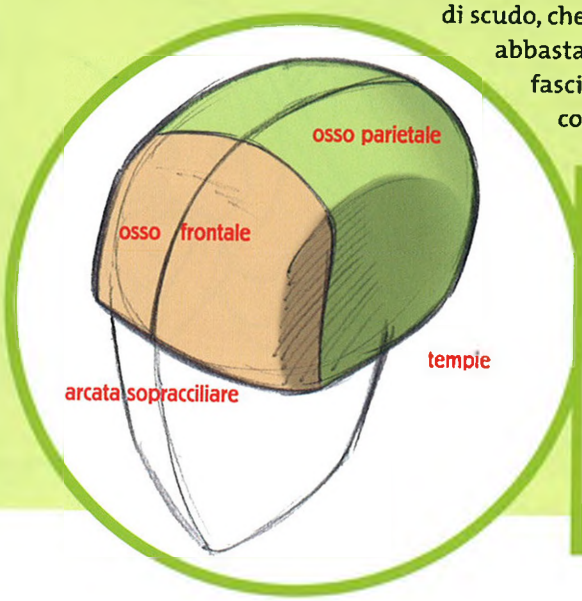
Di fronte, l'asse verticale divide il volto esattamente a metà. Usalo per posizionare occhi, naso e bocca.

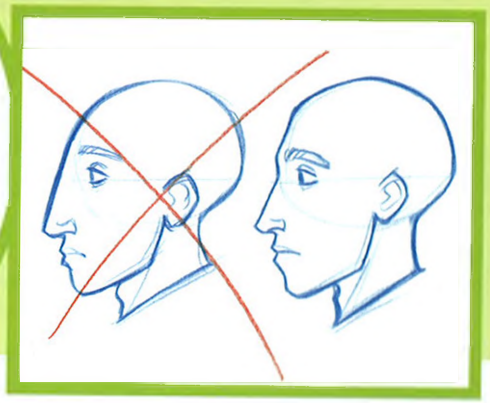
Di profilo, le orecchie si trovano in genere un po' più in là dell'asse mediano verticale, verso la parte posteriore del cranio, dove termina la linea della mandibola.

La visione di trequarti è più difficile da impostare. Traccia gli assi verticali laterale e frontale e servitene per capire quali parti del viso sono visibili.

CON UN'OMBRA SUL VISO

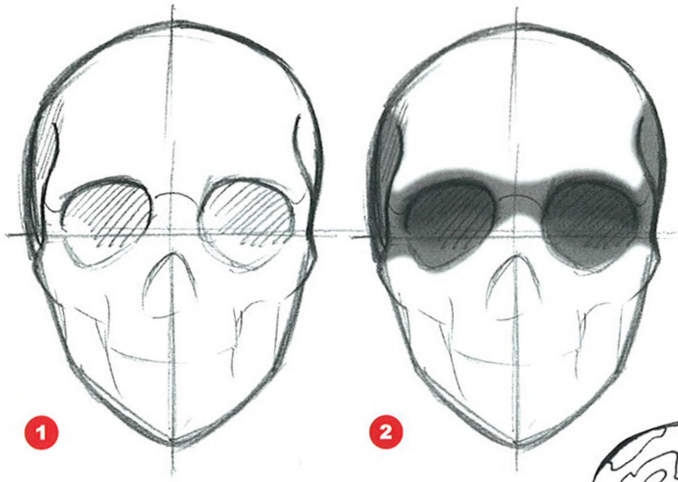
L'impostazione generale della testa serve a costruirla e a stabilire dove collocare i lineamenti. Per completarla e darle volume ricorda che il volto non è un'unica curva liscia e ininterrotta, come la superficie di un uovo. Sotto la pelle, le **ossa craniche** creano protuberanze che ne modificano la struttura e intercettano la luce, segnando ombre e contorni. Consideriamo per prima la fronte. È relativamente piatta e forma una specie di scudo, che scende dal cranio, genera ai lati – le tempie – un angolo abbastanza netto con le ossa parietali e in basso sporge sulla fascia degli occhi con l'arcata sopracciliare, dove sono collocate appunto le sopracciglia.

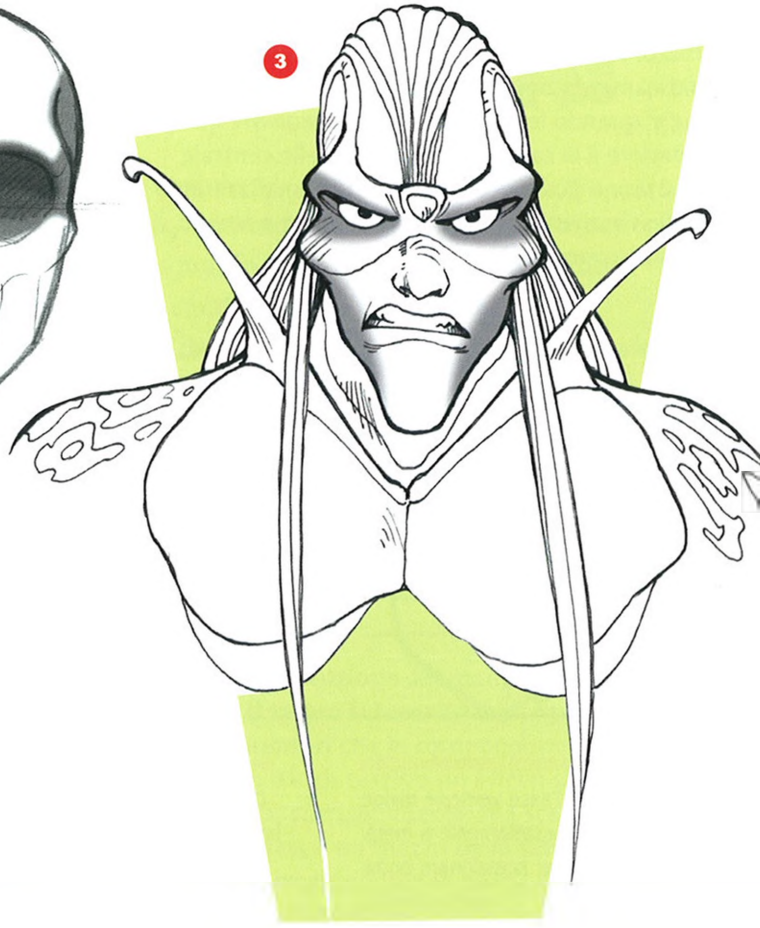




La sporgenza della fronte con l'arco sopracciliare risulta più evidente di profilo. Trascurarla rende il disegno caricaturale.

DARE VITA A UN PERSONAGGIO



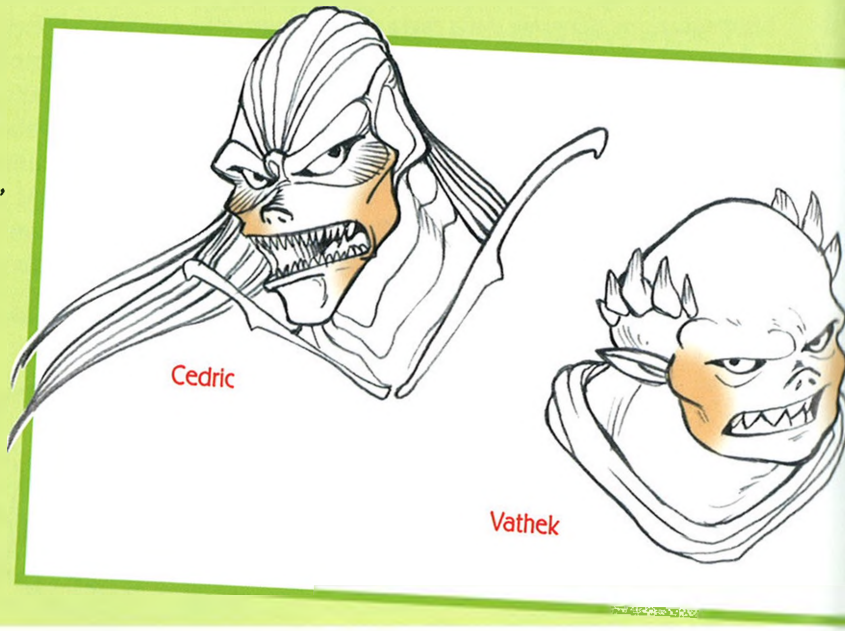


SOTTO L'ARCATA

Subito sotto alla fronte, il teschio forma due affossamenti (le cavità orbitali), per ospitare gli occhi (fig. 1). Perciò, se la immagini illuminata da una luce proveniente dall'alto, l'arcata sopracciliare proietta sull'area degli occhi un'ombra, tanto più vistosa quanto più la fronte è sporgente (fig. 2).
In personaggi come Cedric, della serie W.I.T.C.H., ciò può essere sfruttato per rendere intenso lo sguardo (fig. 3).
La struttura della testa del mostruoso Cedric ha però un altro particolare molto evidente: gli zigomi.

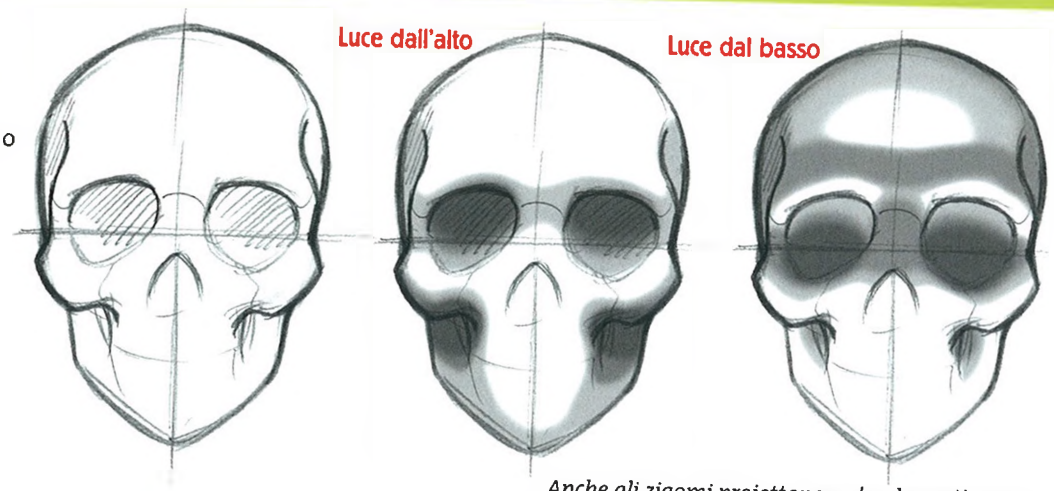
SPIGOLI VIVI

Gli **zigomi** risultano utili e importanti nella caratterizzazione dei personaggi, per rafforzarne le caratteristiche somatiche (per esempio i tratti asiatici, come nel caso dell'anziana Yan Lin, riprodotta qui a lato insieme ad altri protagonisti, ancora dalla serie W.I.T.C.H.) e per dar loro maggiore intensità e personalità, oppure per connotare un interprete dal passato emozionante. Nella composizione del volto, dunque, gli zigomi possiedono valori estetici e narrativi adatti a tutti i generi del fumetto. In quello avventuroso risulteranno drammatici, caricaturali in quello umoristico.

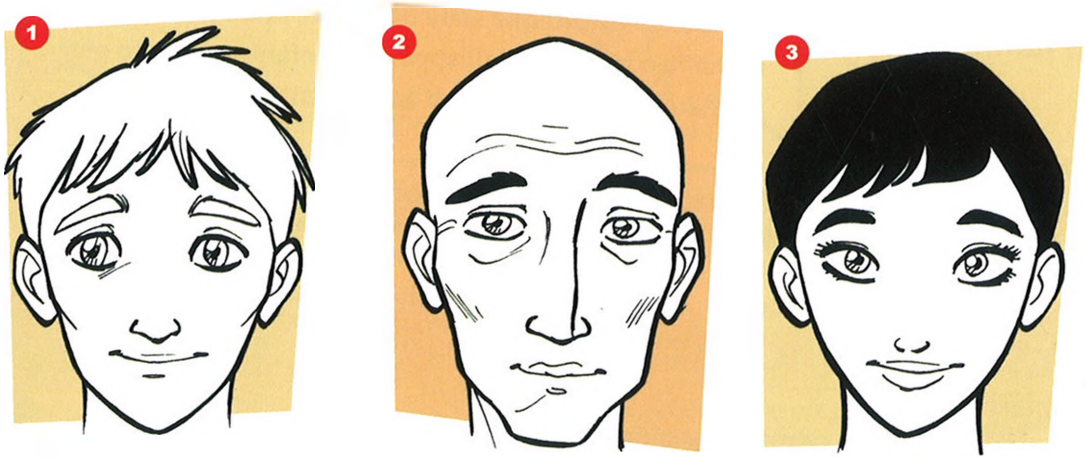


ZIGOMI ESPRESSIVI

Un secondo dettaglio significativo dell'ossatura della testa, subito sotto le cavità oculari, è rappresentato dagli zigomi, che interrompono la curva del volto e ne modificano il contorno.

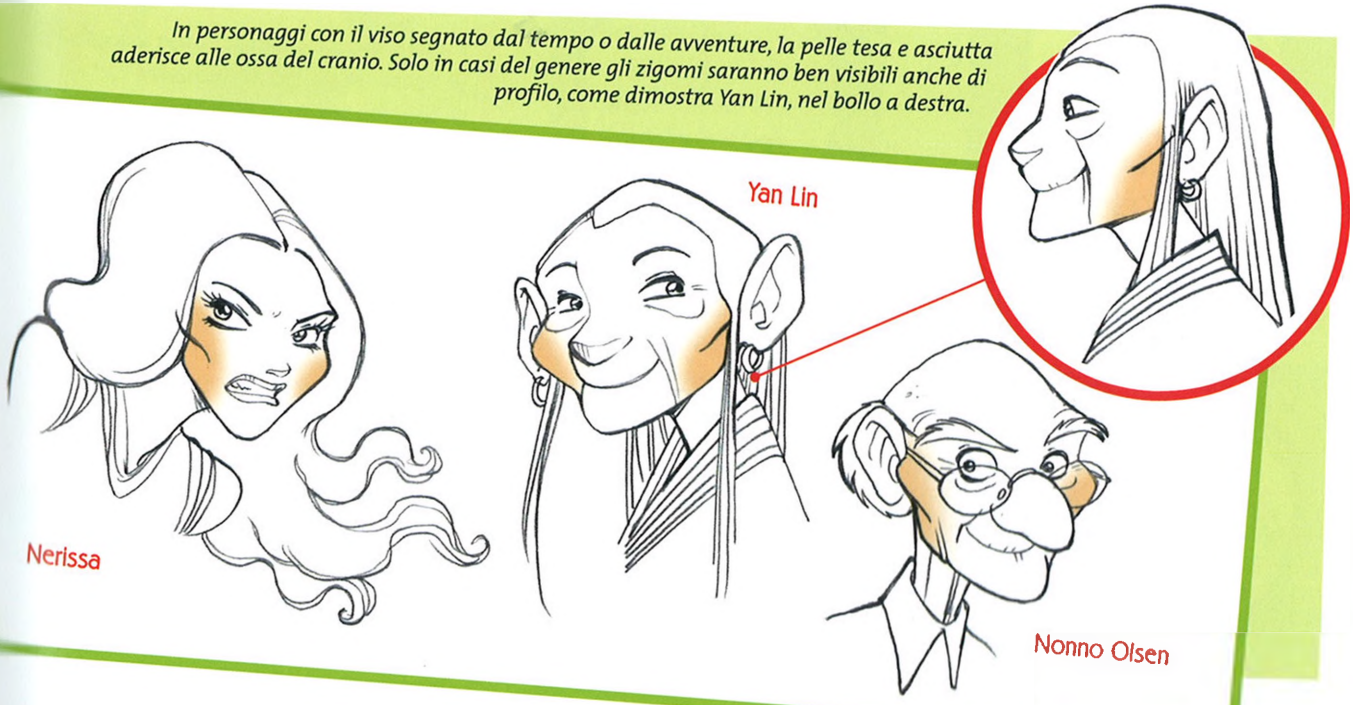


Anche gli zigomi proiettano un'ombra, più netta e marcata se indirizziamo su di essi una luce diretta.



Non tutti i visi hanno zigomi ugualmente sporgenti. Puoi dunque ridurli a un singolo segno (fig. 1), o a un tratteggio (fig. 2), oppure eliminarli (fig. 3).

In personaggi con il viso segnato dal tempo o dalle avventure, la pelle tesa e asciutta aderisce alle ossa del cranio. Solo in casi del genere gli zigomi saranno ben visibili anche di profilo, come dimostra Yan Lin, nel bollo a destra.



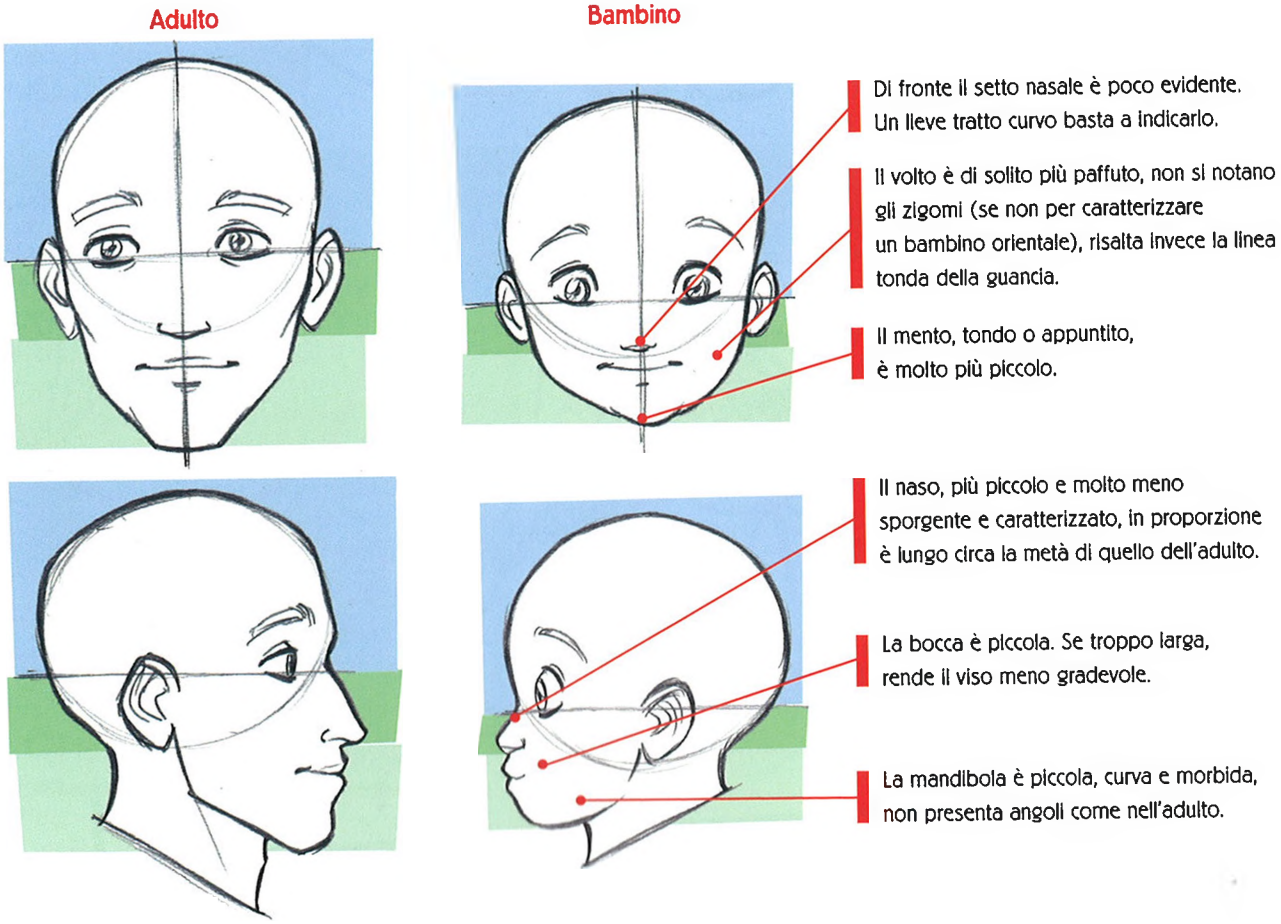
Piccoli, ma GRANDI

L'età modifica il disegno della testa. Le norme per dimensionare quella infantile sono preziose anche per finalità diverse, nei personaggi realistici come nei funny animals.

Come le proporzioni della figura infantile si differenziano da quelle dell'adulto, anche la testa di bambini e ragazzi ha misure e definizioni grafiche specifiche, che permettono di caratterizzare i personaggi più giovani. Si tratta di veri e propri **segnali** che per l'occhio umano non individuano solo i cuccioli della nostra specie, ma anche quelli di gran parte delle altre, suscitando verso di essi un'istintiva amicizia e un senso di protezione. Dunque sono utilissimi, tanto per disegnare bambini o individui dall'apparenza infantile, quanto per studiare nuovi protagonisti accattivanti a prima vista.

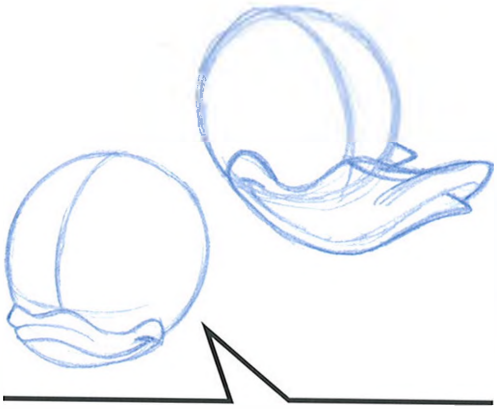
DIVISA IN DUE

La testa del bambino è più piccola di quella dell'adulto, ma a distinguerla è soprattutto lo spazio occupato dalla **sfera del cranio**, molto più grande rispetto al cuneo del viso. Possiamo dividere l'ingombro totale della testa all'incirca a metà. La parte superiore andrà interamente al volume del cranio, mentre quella inferiore ospiterà i tratti somatici, compresi gli occhi, che si trovano subito sotto la linea che le separa.

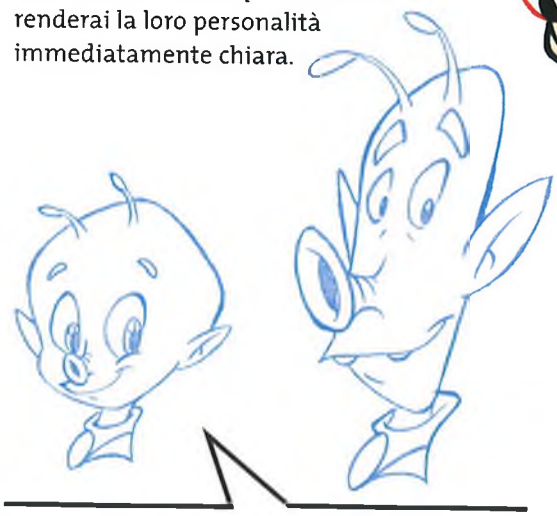


CODICE SIMPATIA

A differenziare i bambini dagli adulti è soprattutto il rapporto cranio-volto. Imparando a utilizzarlo, puoi attribuire caratteristiche parzialmente infantili a quei personaggi adulti che desideri presentare come **estroversi e divertenti**, specialmente se si tratta di funny animals, il cui aspetto non è vincolato alla necessità di dimostrare un'età precisa. Sfruttando questo codice renderai la loro personalità immediatamente chiara.



Nei paperi e negli altri funny animals dotati di becco, questo sostituisce il cuneo del volto umano.



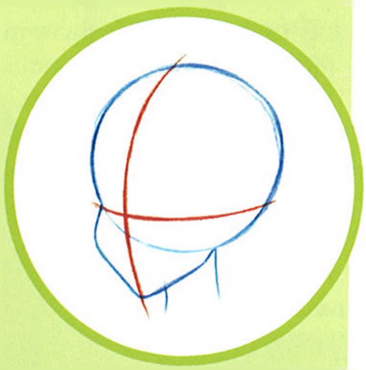
Per quanto sconosciuta sia la loro specie, non c'è dubbio su quale di questi due alieni sia il padre e quale il figlio.

In un personaggio adulto i tratti vagamente infantili sono una dichiarazione di simpatia.

RITRATTO DI SIRENETTA

Linee orizzontali e assi rappresentano le coordinate per rendere somigliante un personaggio. Il cranio è comunque sferico, però il cuneo del volto può essere più o meno significativo e sporgente rispetto a esso. In Ariel, protagonista del film Disney "La Sirenetta" (1991), la mandibola occupa un volume inferiore e la calotta cranica sembra perciò più grande: tratti tipici di bambini e ragazzi, e in effetti Ariel è una sirena molto giovane. Gli assi ci permettono di stabilire posizione e dimensioni degli occhi, la cui grandezza è un altro elemento che distingue una fisionomia infantile. Il mento si chiude in una stretta curva. Nell'insieme la testa ha un impianto quasi triangolare, largo in alto e appuntito verso il basso.

La struttura complessiva del volto di Ariel è contenuta in un triangolo.



Un volto giovane è connotato da un cranio grande e da un viso piccolo.

Guardiamoli in faccia

Il viso del personaggio è parte integrante del disegno della testa. Per delinearlo è necessario utilizzarla come punto di riferimento e creare armonia fra gli elementi.

Ora che abbiamo visto come si imposta la testa, diamo un **volto** al personaggio. Sfrutteremo ancora gli assi cranico-facciali, il cui incrocio stabilisce la posizione di occhi e naso. Per collocare bocca e orecchie invece useremo la curva della mandibola. Nel definire i lineamenti vi integreremo forma e dimensioni della fronte, degli zigomi e delle altre ossa che delineano sporgenze e incavi. Specialmente nel disegno realistico occorre localizzarle una volta per tutte insieme agli altri dettagli della fisionomia: non dovranno cambiare più, altrimenti il tuo protagonista diverrà irriconoscibile. È per questo che dei nuovi caratteri si eseguono pagine e pagine di disegni preparatori, fino a trovarne le sembianze definitive.

La fronte, dal cranio all'arcata sopracciliare, può essere più o meno spaziosa. Più è alta, più il personaggio sembra intelligente.

Gli occhi sono collocati nelle cavità delle orbite, particolarmente visibili di profilo. Sono alla stessa distanza dall'asse verticale e non devono essere troppo vicini. In un disegno realistico, fra il destro e il sinistro c'è quasi lo spazio per un terzo occhio.

Nei lineamenti regolari, base del naso, parte inferiore dello zigomo e lobo dell'orecchio sono posti su una medesima linea orizzontale.

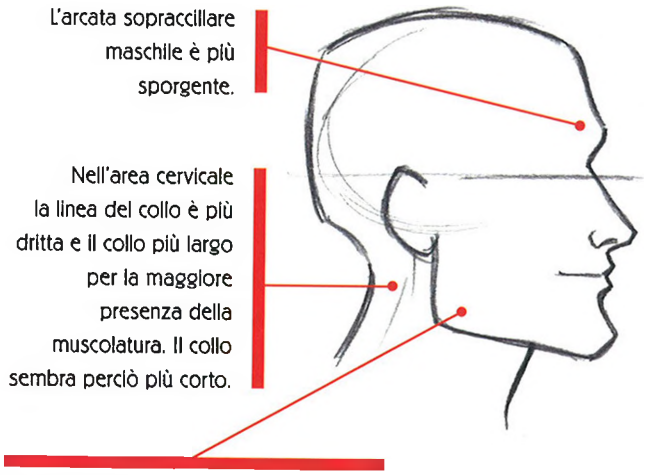
La linea orizzontale dell'altezza degli occhi si traccia di solito dove il cerchio del cranio si congiunge all'inizio del cuneo corrispondente al viso.

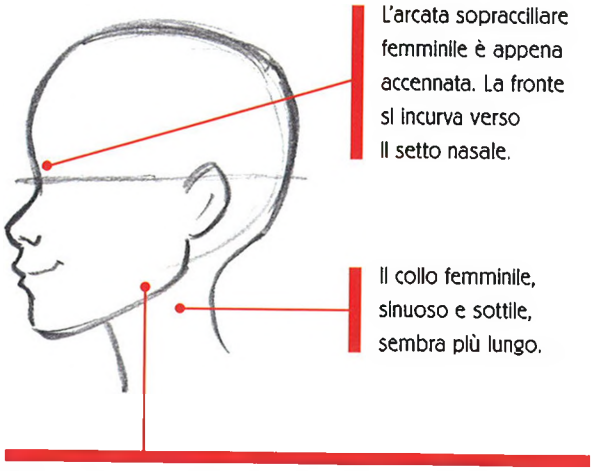
Dalla cavità orbitale il teschio si rigonfia a formare lo zigomo, collocato a piacere nell'altezza compresa fra la curva inferiore della circonferenza del cranio e l'angolo della mandibola.

La bocca è posizionata poco più in basso dell'angolo della mandibola. Da qui in giù tutto il resto della testa è mento, piccolo e grazioso in una bella ragazza, imponente e poderoso in un pugile o in un generale di corpo d'armata.

LUI & LEI

Le ossa del teschio e le caratteristiche che definiscono la conformazione del viso risaltano più nella testa maschile che in quella femminile. Un'ossatura decisa nel primo caso e più delicata nel secondo indicano il sesso dell'individuo e le differenze risultano più evidenti di profilo. Anche per questo, quando si studiano testa e volto di un personaggio, è necessario disegnarlo in primo piano da tutti i punti di vista.





PROFILI UMANIZZATI

Il fatto che il rilievo della bozza sopracciliare sia più marcato nel profilo maschile che in quello femminile è un dettaglio utile anche quando vogliamo differenziare animali umanizzati come Mufasa (a sinistra) e la sua compagna Sarabi (a destra) del film Disney "Il Re Leone" del 1994. In questi due personaggi il collo della leonessa, ben visibile, contrasta con quello del suo compagno che, avvolto dalla criniera, appare ancor più massiccio.

FOGLI CHE GIRANO

KNOW HOW

Un po' di terminologia tecnica non guasta mai! I disegni di documentazione che esemplificano la costruzione, i dettagli e le possibili posizioni di un personaggio si chiamano **model sheets**, cioè *fogli modello*, mentre quelli che lo mostrano da ogni lato girandogli attorno sono definiti **turn around**, ovvero appunto *gira intorno*.

Un'ossatura del viso più robusta e appariscente caratterizza i personaggi aggressivi e decisi, sia che si tratti di amazzoni sia di rangers spaziali come l'intrepido Buzz Lightyear del lungometraggio Disney-Pixar "Toy Story" del 1995.

Uova e SCATOLE

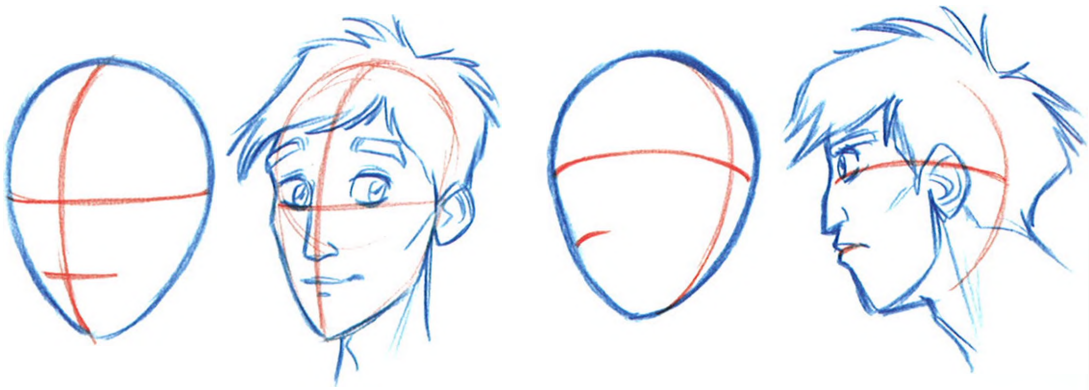
Raffigurare testa e volto nelle inquadrature più inconsuete può risultare difficile. Ecco qualche espediente pratico per agevolare il lavoro.

La visione frontale e quella di profilo sono indispensabili per studiare i personaggi, ma utilizzate troppo spesso nelle vignette rendono monotona la tavola. Per intensificarne la carica espressiva è bene alternarle ad **angolazioni meno banali**, che però complicano l'esecuzione del disegno. Con l'esperienza gli artisti riescono a visualizzarle mentalmente, tuttavia, fino a quando non ti sarai impossessato della tecnica, puoi servirti di modelli essenziali che mostrino in concreto come dimensionare le proporzioni della testa e dove posizionare correttamente i lineamenti.

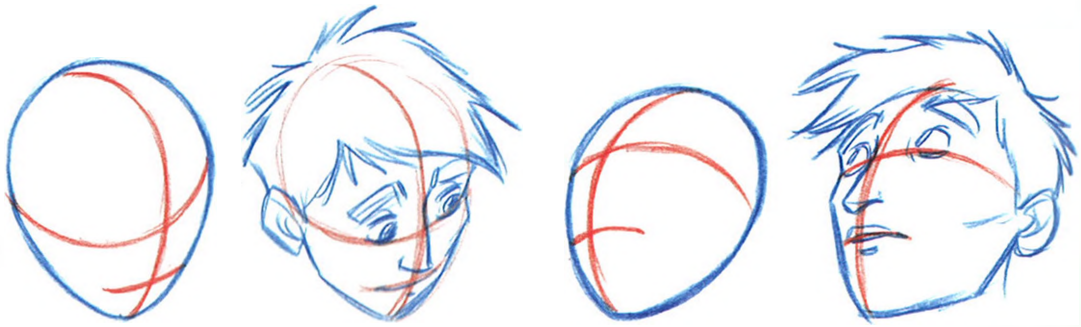
TESTA D'UOVO

Il blocco costituito dalla sfera del cranio e dal cuneo del viso presenta approssimativamente una **forma ovoidale**, con la punta orientata verso il basso. Il tuo modello dunque può essere proprio un uovo: sodo, o – meglio ancora – una di quelle vecchie uova di legno per rammendare. Tenendolo con la parte più arrotondata (corrispondente alla calotta cranica) rivolta in alto, con un pennarello indelebile traccia sulla superficie gli assi cranico-facciali e la posizione della bocca. Otterrai una testa semplificata, che osservata dal punto di vista adeguato ti indicherà dove collocare gli elementi della fisionomia.

Disegnando l'asse orizzontale per gli occhi, e la posizione della bocca, assicurati che le loro altezze sull'asse verticale corrispondano a quelle sulla testa del personaggio.

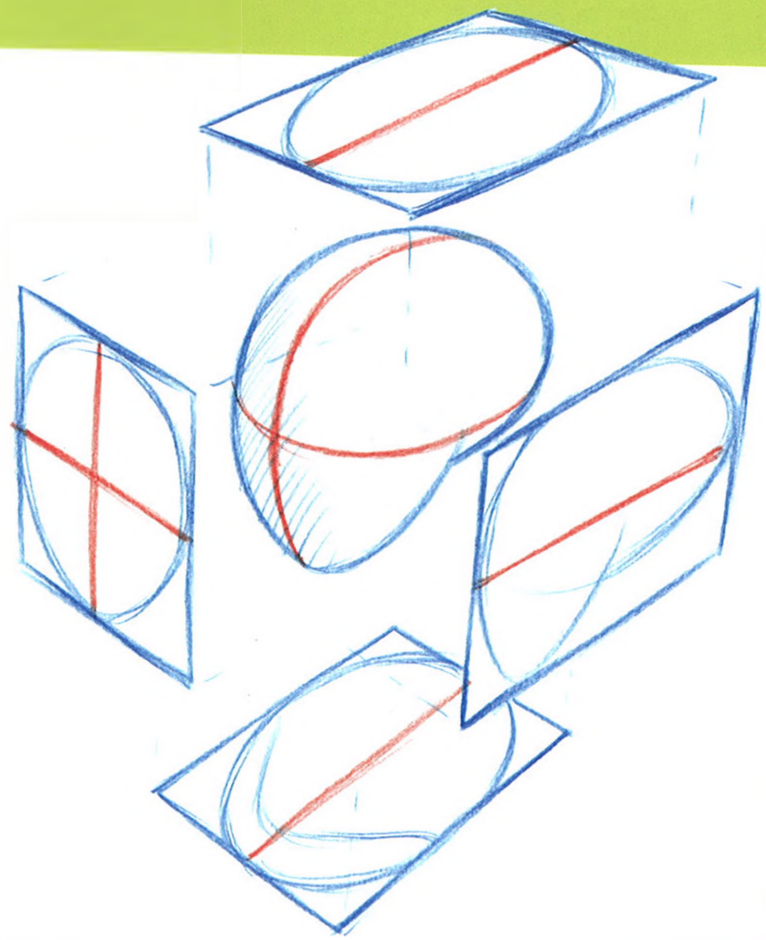


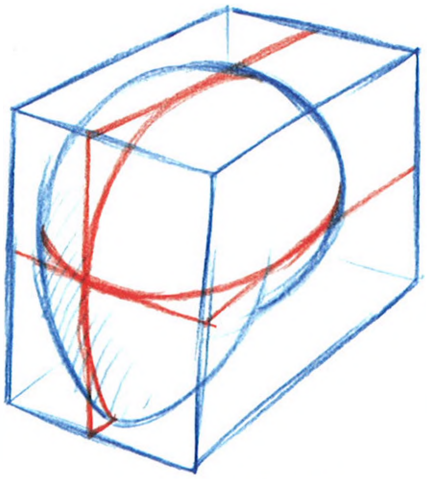
Studiando l'uovo da punti di vista differenti appare subito evidente come l'angolo dell'inquadratura modifica posizione e dimensioni dei tratti del viso.



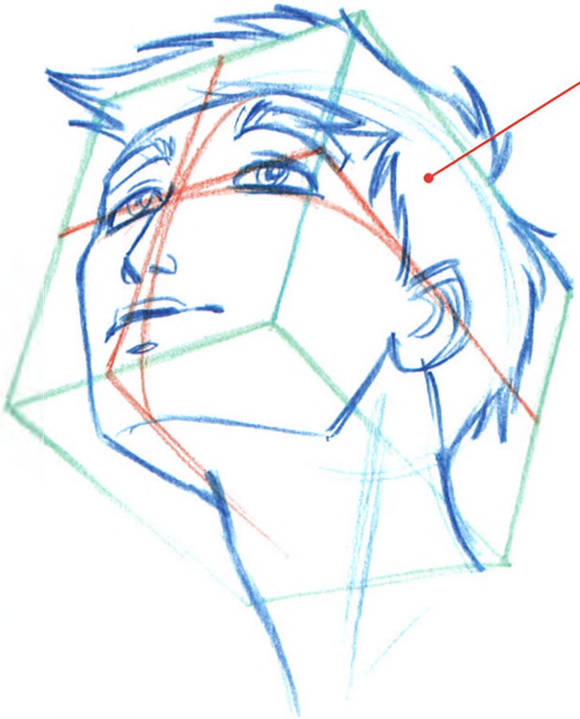
FISIONOMIA IN SCATOLA

La tecnica dell'uovo è risolutiva per l'impostazione dei primi piani.
Per le inquadrature più complesse, una volta disegnata l'immagine puoi verificare l'ubicazione dei lineamenti servendoti di **piani di riferimento** che racchiudano la testa in una specie di scatola. A ciascun piano di riferimento, cioè a ogni faccia della scatola, corrisponde una vista semplificata della testa del personaggio – come quella frontale oppure il profilo – e l'esame di ognuno mostra come la posizione ne altera le proporzioni e quanta parte i vari elementi della fisionomia occupano nell'insieme, a seconda dell'angolo visuale.





Grazie alla scatola appare chiaro come, per esempio, disegnando la testa vista dal basso, mascella e gola riempiono la maggior parte dello spazio, o come, vista dall'alto, il cranio domina l'immagine. Utilizzando insieme questa tecnica e quella dell'uovo potrai affrontare le inquadrature più complesse.



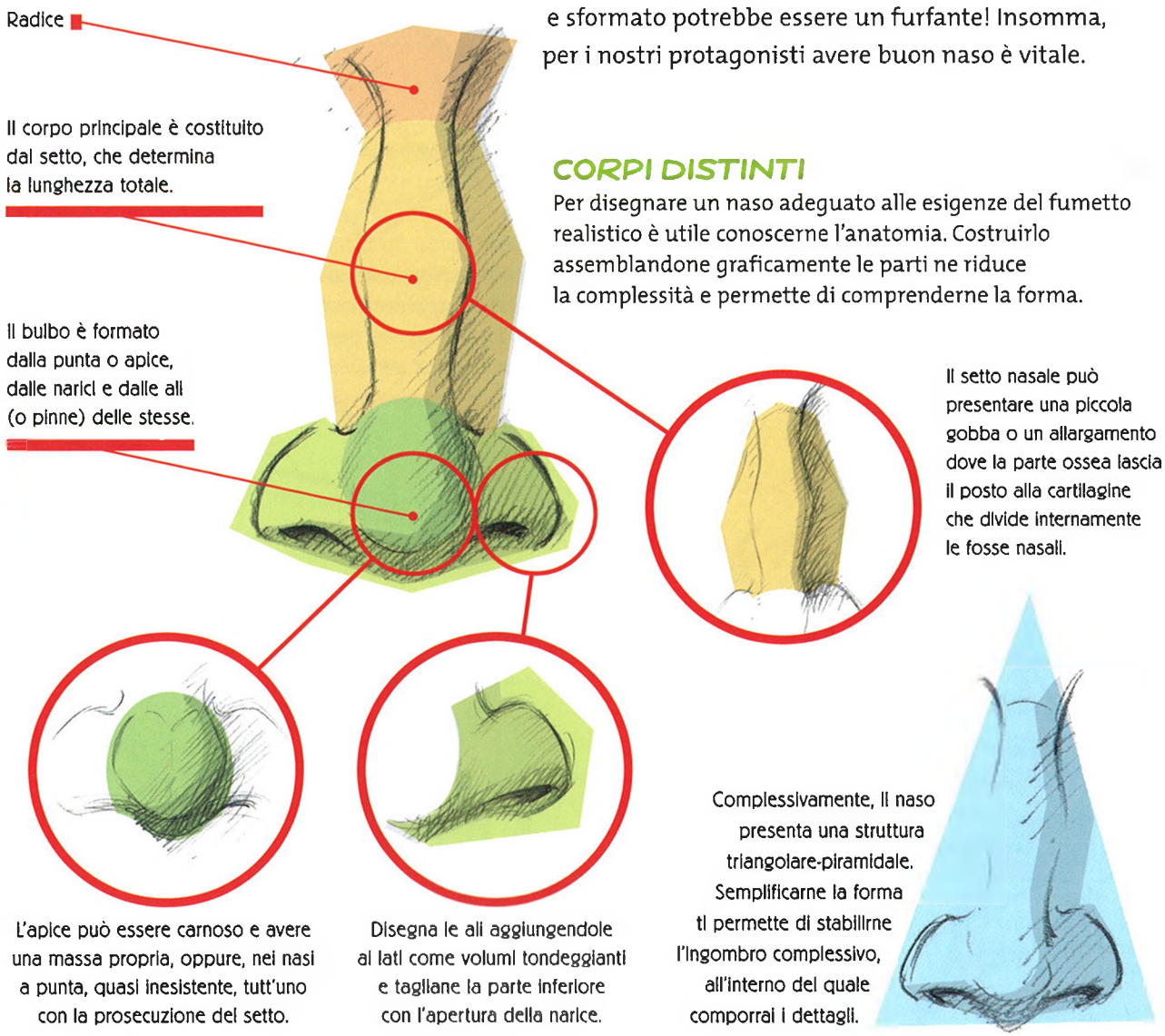
Presi per il NASO

È uno dei dettagli più complessi e significativi del viso, composto da vari volumi diversamente modellati. Studiamo perciò il naso con l'attenzione che merita.

Al centro del volto, e dunque del campo visivo dell'osservatore (specialmente nei primi piani), il naso è l'**elemento prominente della fisionomia**. La sua forma inoltre viene riferita alla personalità, perciò può contribuire molto alla caratterizzazione del personaggio: un naso regolare e ben delineato indica rigore morale, uno poderoso e nobile è proprio dei caratteri autorevoli, mentre quello sbarazzino e all'insù si addice a una fanciulla capricciosa. Al contrario, un tipo con un naso vistoso e sformato potrebbe essere un furfante! Insomma, per i nostri protagonisti avere buon naso è vitale.

CORPI DISTINTI

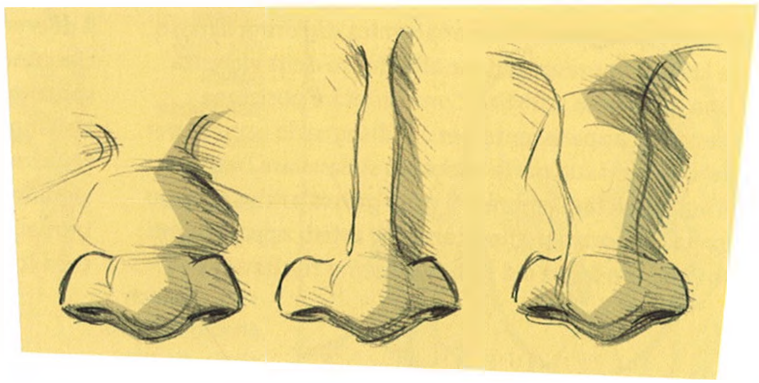
Per disegnare un naso adeguato alle esigenze del fumetto realistico è utile conoscerne l'anatomia. Costruirlo assemblandone graficamente le parti ne riduce la complessità e permette di comprenderne la forma.



COLLAGE DI PERSONALITÀ

Analizzando e variando ciascun singolo elemento, ottieni risultati – e personaggi – differenti, i cui nasi evidenziano la personalità. Mantenendo per esempio invariato il bulbo, un setto schiacciato e largo suggerisce un temperamento concreto e irascibile, mentre un setto sottile e ossuto evoca un carattere intellettuale. Un grosso bulbo tondeggiante invece è l'ideale per un tipo rozzo e allegro.

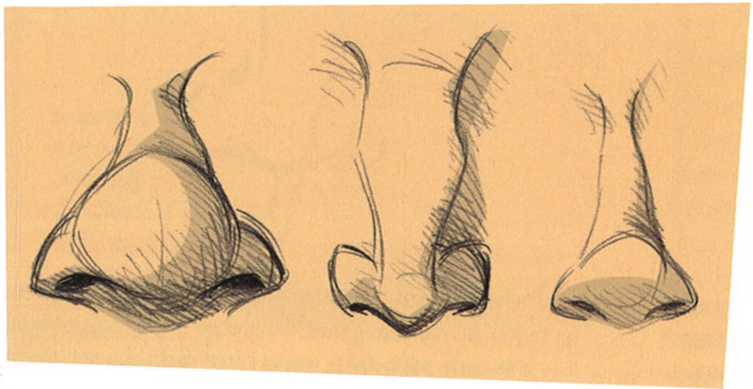
Tipologie di setto nasale



Tipologie di ali

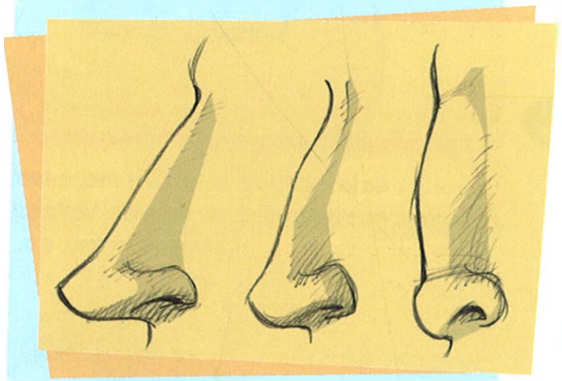
Tipologie di bulbo

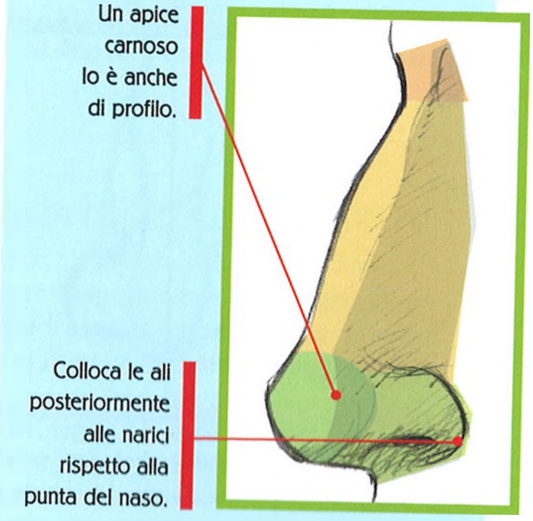
Altre combinazioni



VISTA LATERALE

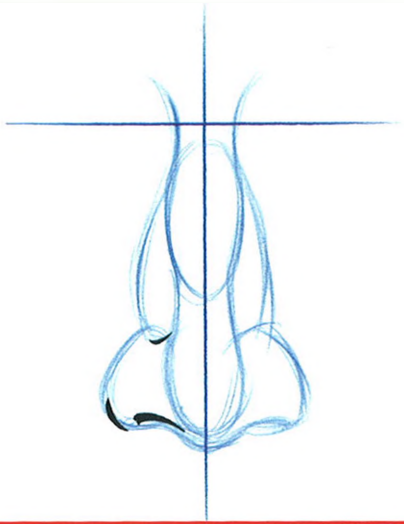
Anche di profilo il naso appare più o meno triangolare. Dalla radice – che rientra leggermente sotto l'arcata sopracciliare – fino alla punta, l'inclinazione del setto rende il naso più o meno sporgente.





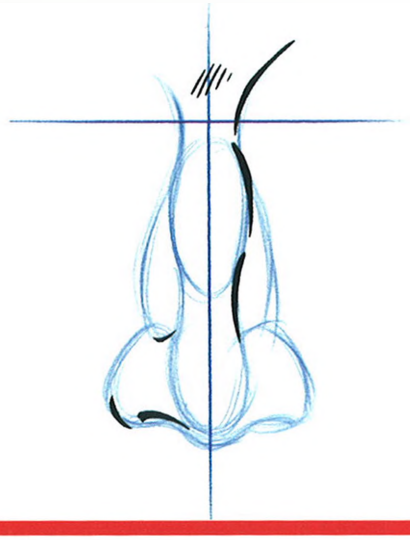
IL NASO E LO STILE

La corretta strutturazione anatomica dà forma al naso, ma la sua rappresentazione all'interno della vignetta è una **questione stilistica**. Complessità e posizione lo rendono appariscente, per cui disegnarlo sempre per intero in ogni sua parte rischia di sbilanciare l'insieme del volto e di far sembrare il naso grosso anche quando non ha proporzioni importanti. Gli artisti appartenenti alle varie tendenze del fumetto hanno risolto il dilemma riducendolo a **pochi tratti di matita**, ciascuno a modo proprio. Esaminiamo alcune delle loro soluzioni per trovare quella più adatta al tuo stile. Nell'inquadratura frontale, lo stile realistico-avventuroso più comune conserva del naso solo le ombre più significative, rendendolo poco ingombrante nelle immagini in cui la figura ha dimensioni ridotte. Ecco come applicare questo sistema.



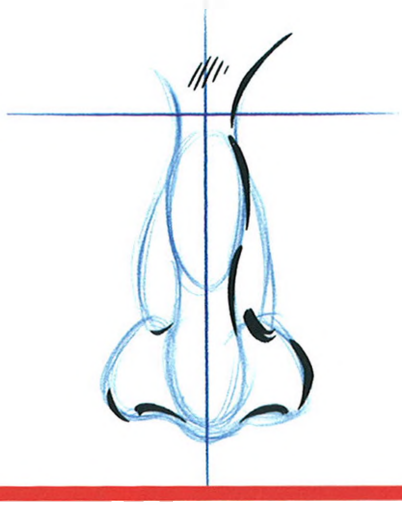
1

La luce colpisce un lato del viso, e cancella il profilo corrispondente del naso. Vediamo dell'ala solo un segno minimo, e in più la narice.



2

Dalla parte opposta il setto nasale proietta ombra, semplificata in una linea che può essere parziale, o iniziare dall'angolo interno del sopracciglio, disegnando anche la radice.



3

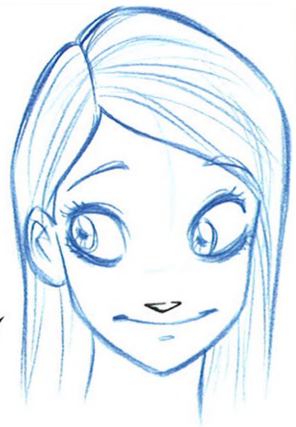
L'altra narice e l'ala corrispondente sono più visibili, sempre definite dalle loro linee d'ombra. Va segnato anche l'incavo corrispondente al punto dove setto e ala si incontrano.

4

Disegna anche la punta del naso, che puoi evidenziare con un segno più marcato poiché ha volume e ombra consistenti, e la parte sottostante, verso l'area superiore del labbro.

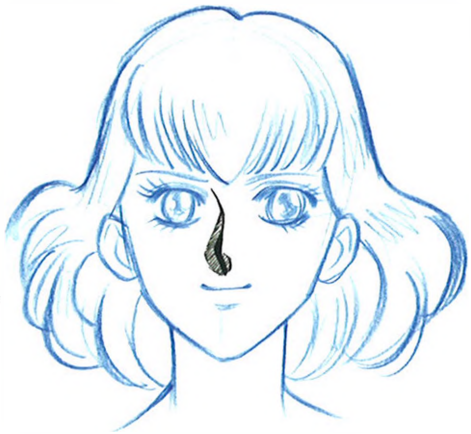
Lo stretto indispensabile

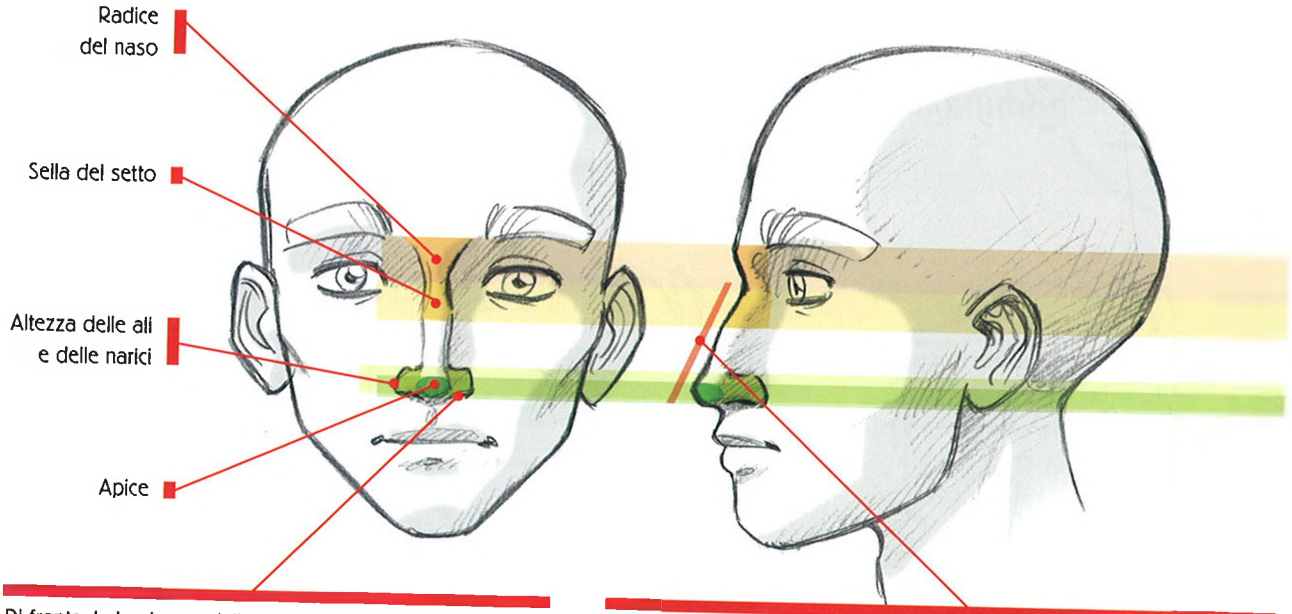
Gli stili semi-realistici più recenti, come quello adottato per la serie "W.I.T.C.H.", semplificano i termini del problema, riducendo il naso alla sola ombra che proietta sul labbro, della quale si definisce il contorno che verrà poi riempito in colore. È una scelta estetica, che rende il viso particolarmente grazioso.



Il naso a oriente

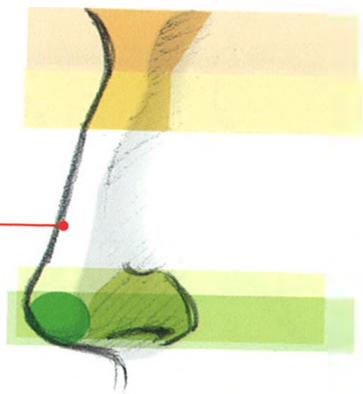
Nello stile manga tradizionale e in quelli derivati, narici e ali vengono eliminati. A indicare il naso resta una linea d'ombra propria laterale, simile a un profilo ridotto al minimo.





Di fronte, la larghezza delle narici è ridotta dalla prospettiva.

Cambia l'angolazione del setto per ottenere un naso più lungo o più corto.



Nella vista di trequarti le altezze non cambiano e il naso presenta caratteristiche intermedie fra fronte e profilo.

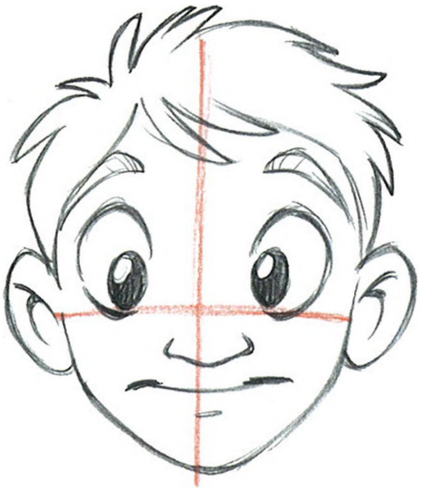
INQUADRATURE ALTERNATIVE

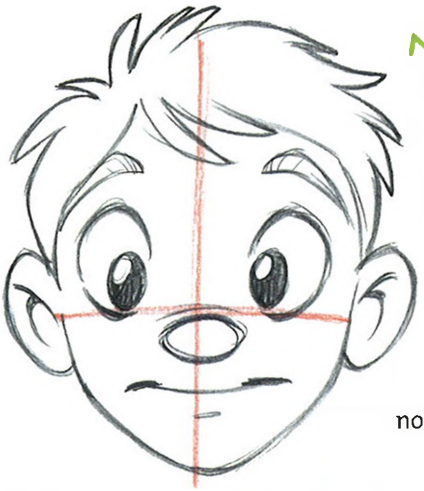
Come sempre, gli assi cranico-facciali sono essenziali per l'impostazione del disegno. Dopo aver studiato il personaggio in un'inquadratura semplice – di fronte o di profilo – passa a comporre quella alternativa. Tracciala accanto a quella di partenza, definendo l'ingombro del viso di altezza e proporzioni corrispondenti, e porta le linee di livello orizzontali relative alla radice, all'apice e agli altri punti significativi da un'inquadratura all'altra.

Elogio del TARTUFO NERO

La nostra ricetta per il tartufo è a base... di grafite e inchiostro di china! Non stiamo parlando di gastronomia, ma del naso più tipico dello stile "funny animal".

Al centro del viso della maggior parte dei funny animals c'è una sorta di pallina di gomma, priva di narici. In gergo tecnico si chiama "tartufo" – come quello canino – e rappresenta il tipo di naso più diffuso fra i protagonisti del genere. Di alcuni funnies è riconoscibile l'animale-modello di partenza, cane, topo, coniglio o quant'altro, ma la maggior parte di essi costituisce una **non meglio precisata specie a sé**, per cui, appunto in virtù del loro caratteristico naso, fra gli addetti ai lavori vengono familiarmente definiti "tartufati". Molto più semplice del naso realistico, il disegno corretto del tartufo ha comunque le sue convenzioni.





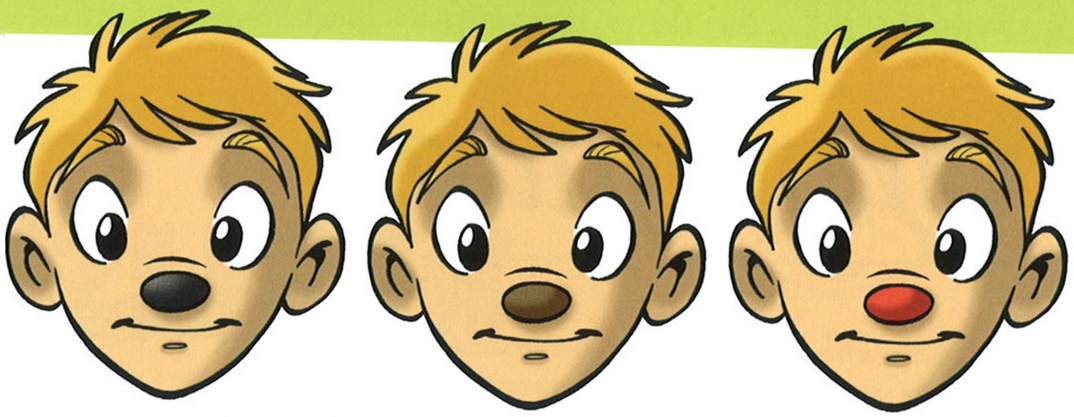
NASO NON A CASO

Il tartufo va posizionato sull'asse facciale verticale, approssimativamente nel punto in cui in un personaggio realistico (più a sinistra) si troverebbe il bulbo di un naso medio-grande. Le dimensioni sono di conseguenza analoghe, mentre la forma è quella di **un'ellisse orizzontale** non troppo schiacciata.

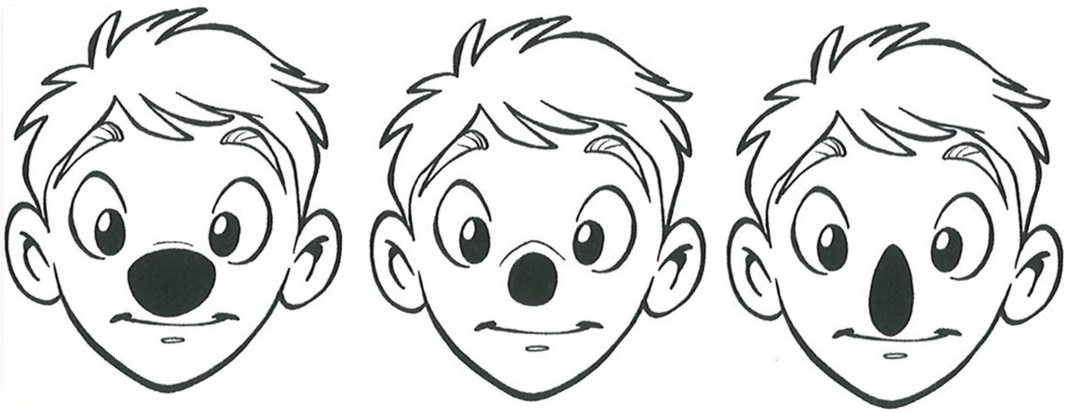
DAL MUSO AL NASO

Nei caratteri dal viso più complesso e costruito, come gli immortali classici Topolino e Pippo, oppure Remy, il ratto protagonista del film "Ratatouille" (2007) e nei personaggi che intendi caratterizzare maggiormente, utilizza il tartufo come se costituisse la sola punta di un grosso naso e serviti del muso per rappresentarne la parte restante.

Il nero è il colore utilizzato più di frequente, ma non è obbligatorio: puoi disegnare anche tartufi marroni, o rossi. Ovviamente è raro trovarne di verdi o gialli!



Poiché grandezza, forma e posizioni indicate costituiscono lo standard, caratteristiche diverse suggeriscono l'idea di nasi atipici, che individualizzano i personaggi e attirano l'attenzione su di essi, rendendoli protagonisti.



EFFETTO RIFLESSO

È uso comune rendere **lucidi i tartufi neri** disegnando su di essi un riflesso, simile a un'ellisse più schiacciata, nella parte superiore (da dove di solito proviene la luce solare, diversamente ricordati di collocarla secondo la provenienza della fonte luminosa), bianca e lievemente sfumata da una parte, a tratteggio o con effetto sgranato a puntini. Alcuni autori preferiscono invece disegnare tartufi opachi e completamente neri.

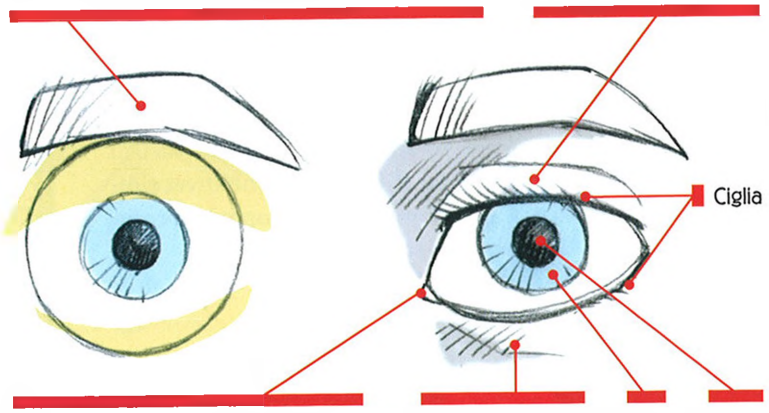
Uno sguardo REALISTICO

L'occhio gioca un ruolo essenziale nella caratterizzazione estetica del personaggio e nel contempo è uno degli elementi fondamentali della sua capacità espressiva.

Gli occhi, si dice, sono lo specchio dell'anima. Ed è vero, perlomeno nei fumetti, dove i diversi tagli di questo particolare del viso si possono utilizzare come **segnali della personalità**, ma rappresentano anche uno dei codici più praticati per distinguere il genere umoristico da quello avventuroso. Inoltre mimica e movimenti dello sguardo sono centrali per la recitazione, per cui esaminiamo l'occhio, sia dal punto di vista anatomico sia da quello grafico.

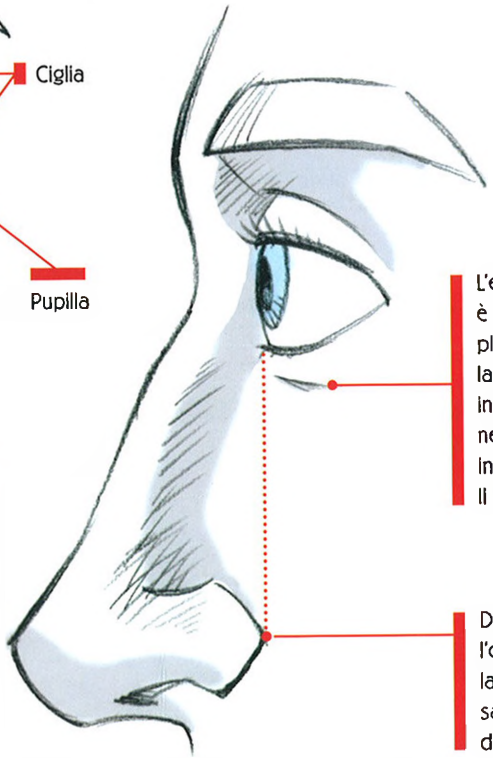
Considerare anche la parte non visibile dell'occhio aiuta a stabilire la posizione del sopracciglio, che posa sull'arco superiore del bulbo.

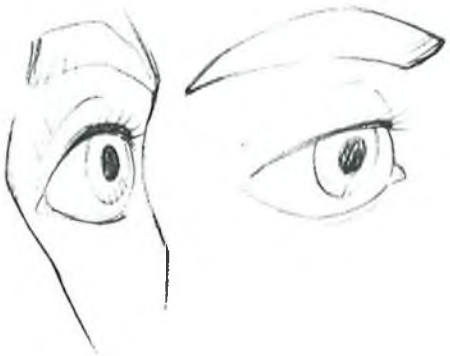
La palpebra superiore compie la maggior parte dei movimenti.



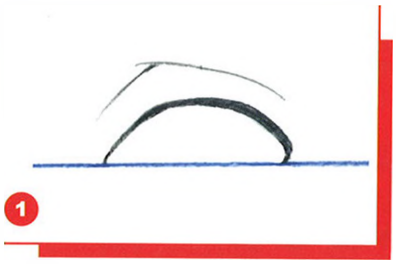
DIAMOGLI UN'OCCHIATA

L'occhio è costituito dal bulbo oculare, di forma approssimativamente sferica, incassato nell'orbita. Dall'esterno ne vediamo solo una parte, il resto è coperto dalle palpebre.

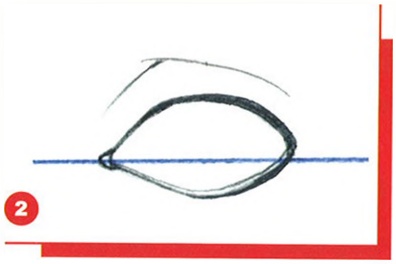




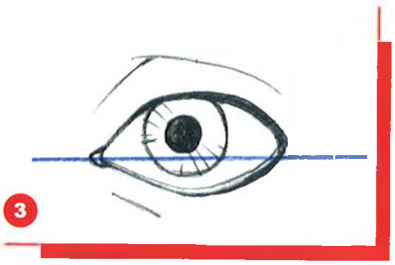
Di trequarti l'impostazione del disegno dell'occhio resta uguale, ma la forma cambia per effetto della prospettiva.



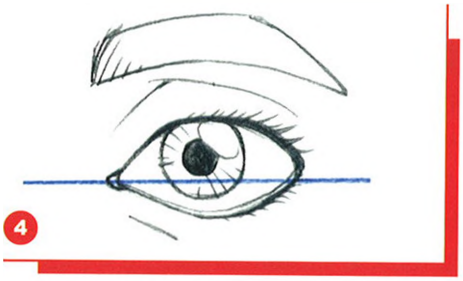
Nella posizione desiderata sull'asse cranico-facciale orizzontale, traccia l'arco corrispondente al limite della palpebra superiore.



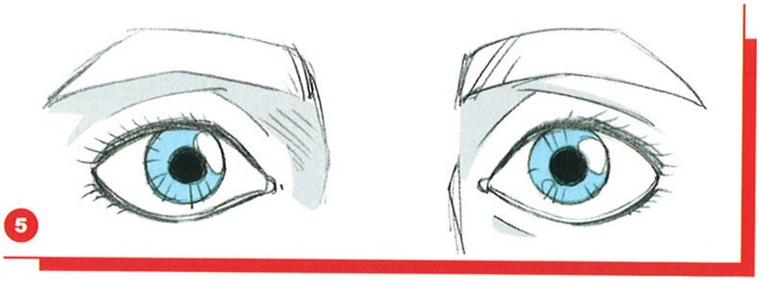
Poi traccia la palpebra inferiore, meno ampia e compresa sotto gli estremi di quella superiore. L'arco forma un lieve angolo verso il naso, dove si trova la piega epicantica.



La pupilla realistica è rotonda, con l'iride al centro, e in alto tocca la palpebra superiore, oppure può essere leggermente coperta da questa.



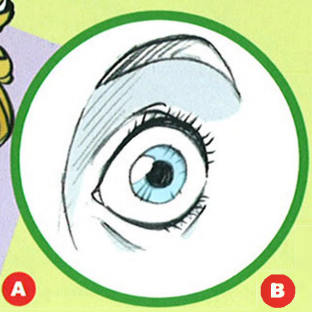
Il diametro del bulbo oculare corrisponde alla larghezza dell'occhio e indica dove collocare il sopracciglio. Completa il disegno con le ciglia e un riflesso a piacere sulla pupilla.



La tecnica di base per il disegno dell'occhio si può adattare ai vari punti di vista, o deformare per studiare nuove soluzioni stilistiche. Non dimenticare che l'occhio destro e il sinistro non sono identici, bensì uguali specularmente: i dettagli che in uno si trovano da una parte, nell'altro sono da quella opposta.

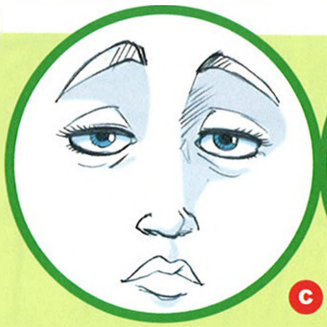
OCCHI APERTI, O NO?

La palpebra superiore sfiora e, in misura variabile, nasconde la pupilla. Disegnare quest'ultima completamente centrata e isolata nel mezzo dell'occhio (fig. B) è un errore... oppure è il sistema giusto per rappresentare grande stupore, o – completando opportunamente l'espressione – orrore e sgomento! Occhi perennemente sgranati descrivono un personaggio ingenuo, che guarda il mondo con eterna meraviglia (come la ragazza della fig. A). Al contrario, se la palpebra copre la pupilla più del normale, l'espressione può apparire assonnata (fig. C), o seducente, o magari ostile (fig. D). Effetti diversi che si ottengono variando l'inclinazione delle sopracciglia. E se gli occhi sembrano completamente chiusi? Riducendoli a una linea fra le palpebre, dove le pupille risultano invisibili, caratterizzano con efficacia il tipo del duro (fig. E), veterano dell'avventura.

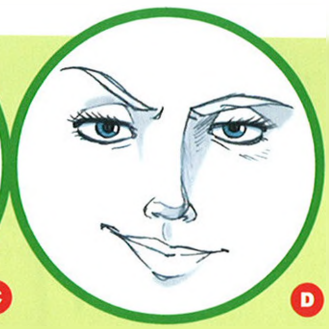


A

B



C



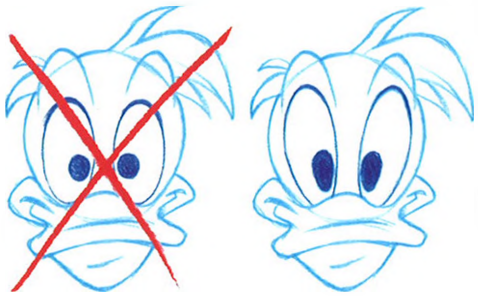
D

E

Occhi... UMORISTICI

Guardiamoli negli occhi: quelli dei funny animals sono pieni di ironia e di... trucchi del mestiere!

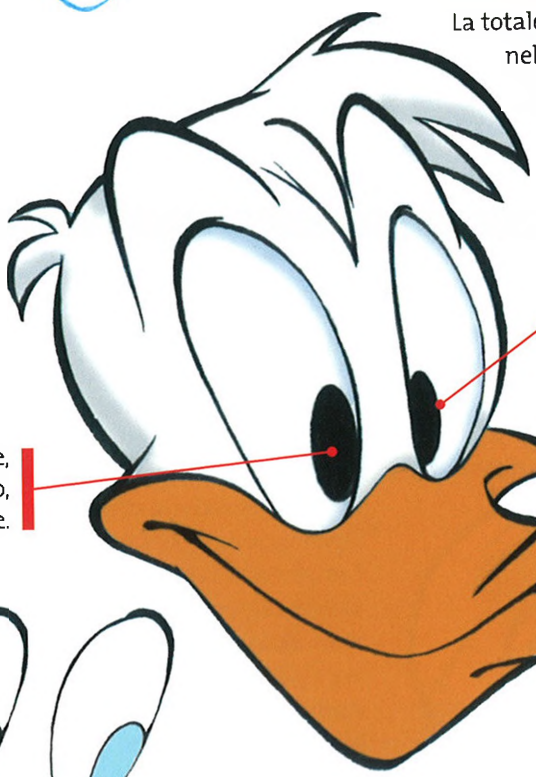
I bulbi oculari sono enormi e le palpebre, anziché coprirne una parte sostanziosa, li contornano a fatica, mentre le pupille sono centrate e visibili per intero. Insomma, questi occhi sono sbagliati! Almeno secondo le norme del disegno realistico che abbiamo appena esposto, però al contrario sono adatti per i funny animals e per gli altri personaggi umoristici. La "famiglia funny" comprende **migliaia di protagonisti**, distinti da un'enorme varietà di tratti fisionomici, occhi compresi. Tuttavia è possibile individuare alcune caratteristiche fondamentali, da cui derivare le regole generali per l'impostazione e la collocazione dell'occhio.



Occhi perfettamente verticali rendono più statico lo sguardo e meno gradevole il personaggio.

A COLPO D'OCCHIO

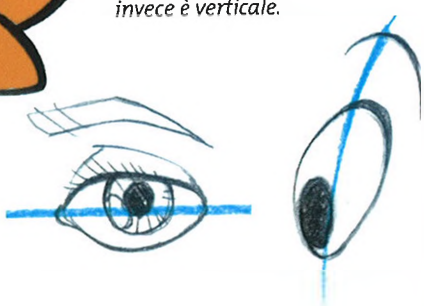
La totale diversità fra il disegno dell'occhio nel fumetto realistico e in quello comico-grottesco risalta a prima vista. A produrla è una somma di dettagli, che compongono la costruzione corretta.



Salvo espressioni particolari, con gli occhi socchiusi ecc., la pupilla non è coperta dalla palpebra superiore. Al contrario, normalmente è vicina all'arco inferiore dell'orbita, o posata su di esso.

Le pupille non sono rotonde, bensì ellittiche come l'occhio, e non hanno l'iride centrale.

L'asse maggiore dell'occhio realistico è quello orizzontale. Nei funny animals invece è verticale.



UN CODICE DEL GENERE

La presenza o l'assenza di **ciglia** negli occhi dei funny animals e dei caratteri umoristici è il codice principale per dichiararne il sesso. Soltanto i personaggi femminili le hanno, tanto più lunghe e vistose quanto più la protagonista è fascinosa e seducente. Attenzione: vanno disegnate solo sul lato esterno delle palpebre – più lunghe su quella superiore – non sul suo intero arco, e devono essere morbide e un po' curve.

SOPRACCIGLIA EXTRAORBITALI

Nei funnies la superficie visibile dell'occhio corrisponde spesso all'intero bulbo, così la regola realistica per cui il margine superiore dell'orbita determina la posizione del sopracciglio non è valida. Un buon modo per collocare il sopracciglio nel punto giusto è perciò disegnarlo come se facesse parte della curva di **un'ellisse più grande**, che include l'occhio.

RECITARE CON GLI OCCHI

Gli occhi dei personaggi umoristici sono più **visibili**, **mobili** e perfino **plastici** di quelli realistici. Di conseguenza offrono un significativo apporto per amplificare l'espressione, o guidare lo sguardo del lettore, che istintivamente segue quello del protagonista. È un tipo di contributo che spetta al disegnatore, interpretando e valorizzando la sceneggiatura.

Gli occhi dei funny animals possono deformarsi per effetto delle emozioni, come nel disegno più a sinistra; oppure guidare il lettore verso il particolare nascosto, come il Paperino qui sopra.

UN MOSTRO TUTT'OCCHIO

La capacità recitativa dello sguardo è spinta al massimo nel personaggio di Mike Wazowsky, lo scatenato **ciclope** del film "Monsters & Co.", che pur possedendo un singolo, enorme occhio (e poche altre caratteristiche fisiche e facciali), esprime una sterminata gamma di emozioni! Un simile personaggio è la palestra ideale per esercitarsi nell'uso espressivo degli occhi. Anzi, dell'occhio.

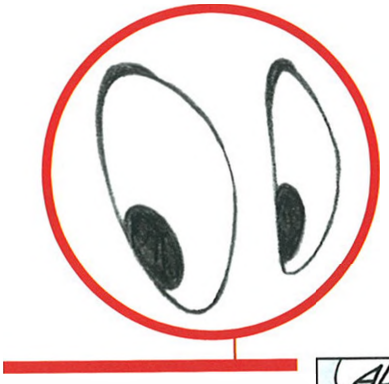
In queste immagini, due esempi dell'espressività di Mike Wazowsky.

Il riflesso dei TEMPI

Anche l'occhio vuole la sua parte: la scelta di rifiniture grafiche semplicissime (ma significative) ne caratterizza lo stile e può evocare suggestioni del passato.

Libero dall'obbligo di raffigurare fedelmente la realtà, il fumetto umoristico lascia **maggiore spazio all'interpretazione**, permettendole di riscrivere ogni immagine secondo il proprio linguaggio visivo. Tutto assume così un aspetto unico e inconfondibile, che coinvolge le fisionomie dei personaggi, lo scenario e la costruzione della tavola, fino ai minimi dettagli. Comprese le convenzioni tecniche per il disegno degli occhi, che nel corso del tempo sono state influenzate da vere e proprie "mode", per cui gli addetti ai lavori sanno stabilire in quale periodo una storia è stata realizzata... semplicemente dal riflesso negli occhi dei protagonisti!

Il riflesso a spicchio deve essere piccolo, inserito orizzontalmente dalla parte opposta allo sguardo, dallo stesso lato in entrambi gli occhi.



Occhi privi di riflesso creano un effetto immediato, adatto alla stampa in piccolo formato.

LUCE A SPICCHI

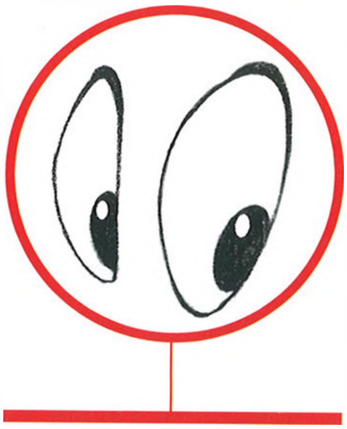
Negli occhi dei personaggi risalenti agli anni Trenta – quelli dell'esordio di Topolino, Paperino e degli altri eroi della Banda Disney – il riflesso della luce era simbolizzato da uno spicchio ritagliato nel nero della pupilla, spesso disegnata senza il contorno dell'orbita. Ancora oggi alcuni artisti scelgono questa soluzione stilistica, per collegare idealmente i propri personaggi a un'epoca gloriosa per il fumetto e l'animazione.

A destra, due vignette tratte dalle tavole domenicali del 1934, in cui compaiono occhi con i riflessi a spicchi.

Altre due vignette, sempre tratte dalle tavole domenicali, ma del 1940, in cui le pupille appaiono completamente nere.

NERO PIENO

Più o meno a partire dalle strisce quotidiane degli anni Quaranta si diffonde l'uso di non mettere riflessi nelle pupille dei personaggi. Una scelta dettata dal piccolo formato della stampa, che oggi è tornata in voga come strumento per semplificare il disegno e renderne più immediato l'impatto visivo.

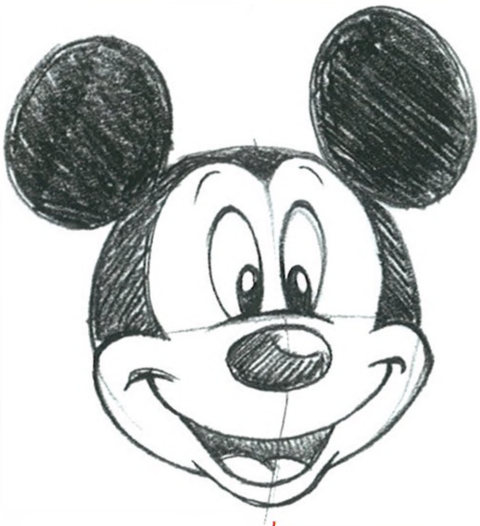


Come lo specchio, il riflesso ellittico deve essere nello stesso punto in entrambe le pupille. Lo si può spostare secondo la provenienza della luce e bisogna fare attenzione a che non possa essere confuso con l'iride. Dunque deve essere laterale e – salvo casi particolari – in direzione diversa da quella dello sguardo.

IL RIFLESSO ELLITTICO

Tanto apprezzata da essere stata una delle soluzioni preferite dai disegnatori degli ultimi trent'anni, questa tecnica traduce il riflesso in una piccola ellisse bianca collocata lateralmente nella pupilla, simile a quella utilizzata per il naso a tartufo, ma priva di sfumature.

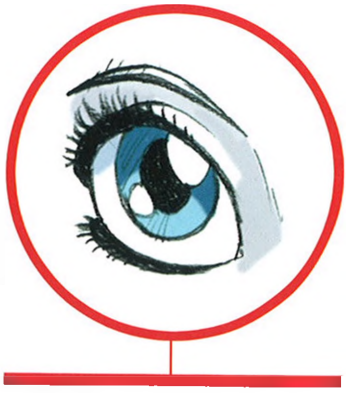
A sinistra, i riflessi realizzati da Giorgio Cavazzano in una storia del 1999.



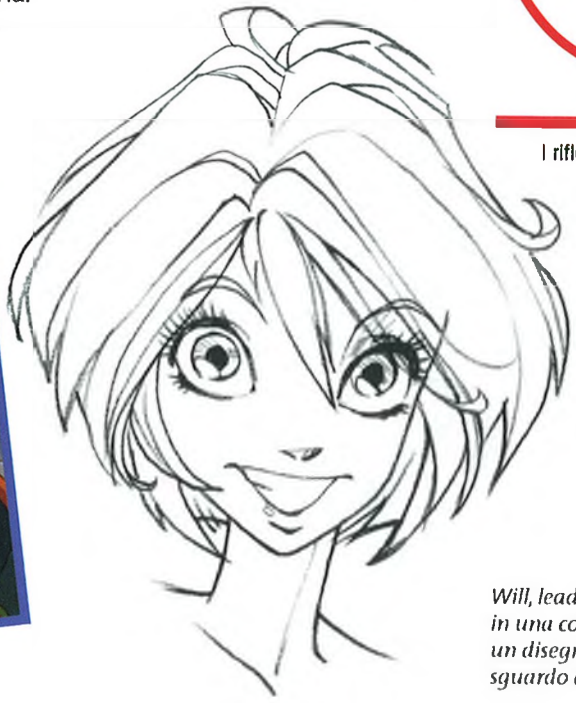
Il personaggio guarda la luce: è l'unica situazione in cui la posizione del riflesso corrisponde al senso dello sguardo.

DUE LUCI

Occhi non del tutto realistici, ma completi di pupilla e iride, in cui la luce forma più riflessi circolari (solitamente due, di dimensioni diverse): è la soluzione d'effetto usata negli stili di derivazione manga, come quello che caratterizza la serie "W.I.T.C.H.". Questa tecnica rende lo sguardo affascinante, più liquido e intenso, suggerendo l'umidità della superficie dell'occhio. Puoi utilizzarla anche per caratterizzare singoli personaggi, differenziandoli dagli altri con pupille diverse all'interno di una stessa storia.



I riflessi multipli possono essere posizionati a piacere, anche uno vicino all'altro, e rendono l'occhio particolarmente luminoso.

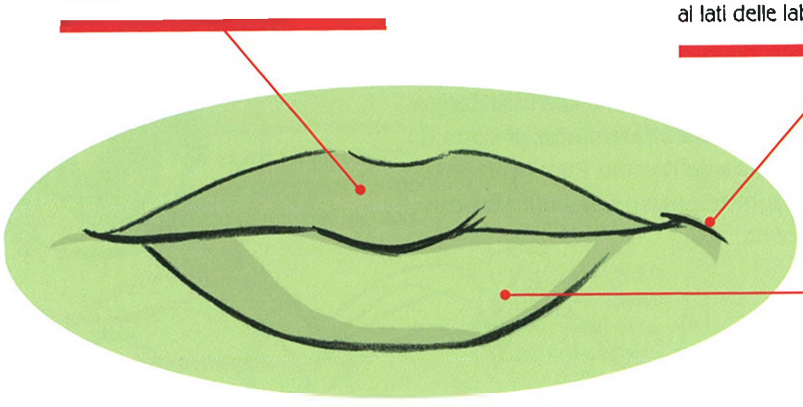


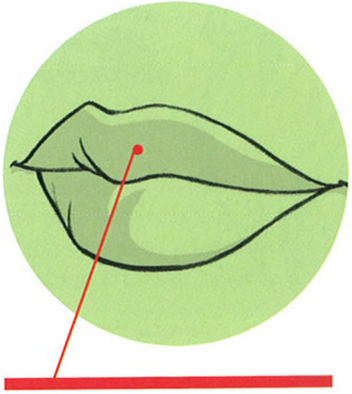
Will, leader delle W.I.T.C.H., (a sinistra in una copertina e qui a fianco in un disegno a matita) e il suo sguardo dai riflessi multipli.

La bocca dice TUTTO

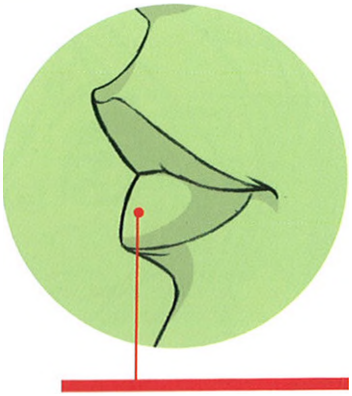
Completiamo l'esame dei particolari del viso analizzando la bocca, la sua costruzione realistica e le possibilità di stilizzazione grafica nei diversi personaggi.

Anche quando il personaggio tace, la bocca **parla** al lettore, dichiarandone il temperamento, il sesso e a volte l'età. Insieme alle sopracciglia costituisce il **principale accessorio della mimica**, con cui comunicare sensazioni e pensieri, mentre le moltissime variazioni di forma e posizione rappresentano il tratto identificativo della parte inferiore del volto. Le complessità del disegno risiedono nella sua struttura formata da **più volumi** – che vanno conservati e suggeriti anche nella semplificazione alle linee essenziali – e nell'estrema mobilità per la quale, fra i dettagli facciali, la bocca è quello che maggiormente cambia dimensioni e aspetto secondo le espressioni.





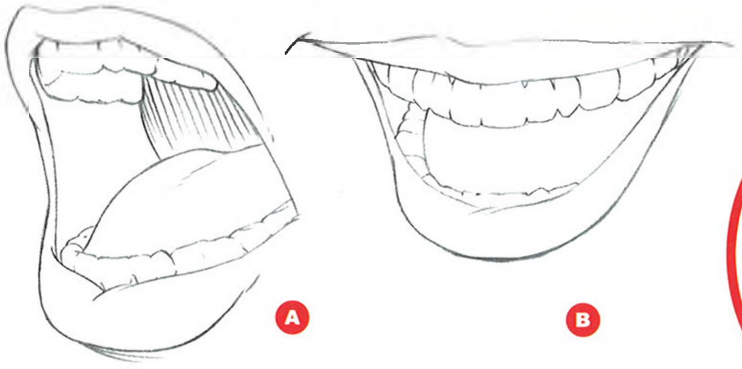
Di trequarti e di profilo la maggiore ampiezza del labbro superiore risulta evidente.



Mediamente il labbro inferiore è più carnoso. Di profilo la sua consistenza lo arrotonda.

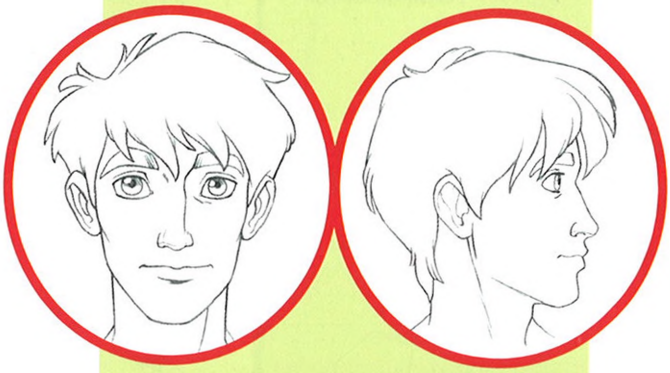
A FIOR DI LABBRA

Le labbra e il loro contorno sono interamente costituite da cartilagini e muscolatura, non vincolate dalla presenza di ossa, per cui risultano altamente **mobili ed elastiche**. Nella tradizione grafica del fumetto le labbra appaiono di solito maggiormente visibili nei caratteri femminili, pertanto ci siamo serviti della bocca di una ragazza per analizzarne l'impostazione realistica.



A BOCCA APERTA

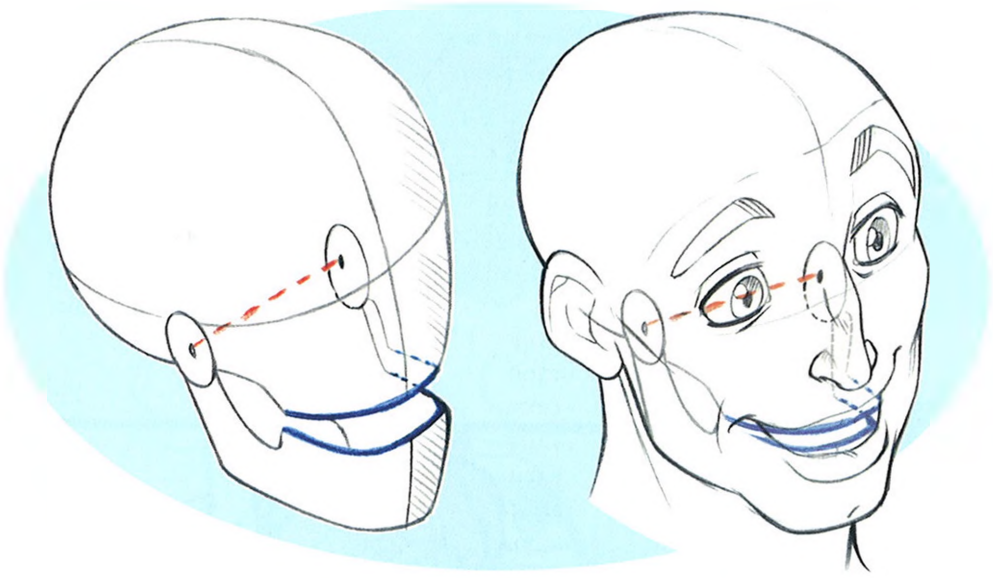
Nell'atto di aprire la bocca è la mandibola a compiere il movimento. Se per esempio il tuo protagonista resta a bocca spalancata per lo stupore, gli angoli delle labbra si allungano verso il basso e la parte superiore risulta deformata (fig. A). In una risata, che combina il movimento di apertura alla contrazione mimica del sorriso, gli angoli della bocca saranno incurvati verso l'alto e a tendersi in quella direzione sarà il labbro inferiore (fig. B).

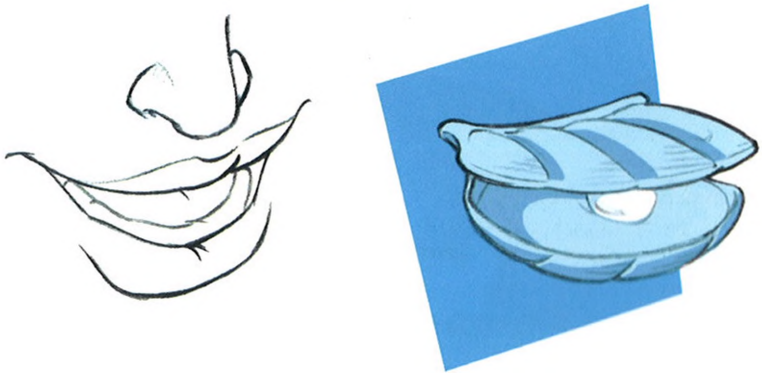


Nei personaggi maschili o molto giovani di entrambi i sessi, puoi ridurre la bocca alla linea fra le labbra, modellata dalla sagoma del labbro superiore, cui aggiungerai l'ombra di quello inferiore.
Nel profilo puoi eliminare le linee superiori delle labbra.

ROTAZIONE PARZIALE

Di trequarti, per dare tridimensionalità e rappresentare la bocca aperta in modo credibile, devi considerare la **struttura ossea sottostante**. Questa non influisce sul movimento delle labbra, però con l'apertura diventa parzialmente visibile.
In corrispondenza della bocca, le mascelle hanno una forma semicircolare che costituisce le arcate dentali. I perni – immobili – su cui ruota l'apertura sono agli angoli. Così la bocca si apre come le valve di un mollusco, con un movimento ad arco che ne coinvolge una parte, mentre quella opposta che le unisce resta ferma.

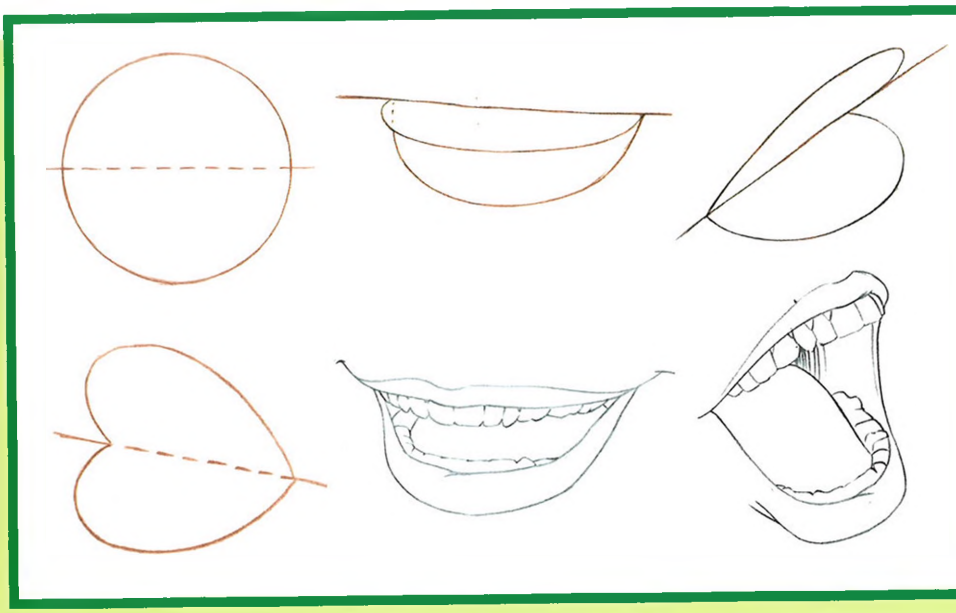




DARE VITA A UN PERSONAGGIO

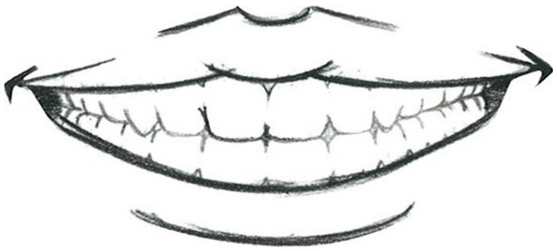
A MODELLO

Per risolvere eventuali dubbi di inquadratura, ritaglia un cerchio di carta e piegalo nel mezzo. Aprendolo quanto occorre e osservandolo dall'angolazione desiderata visualizzerai più facilmente come disegnare la bocca del personaggio.

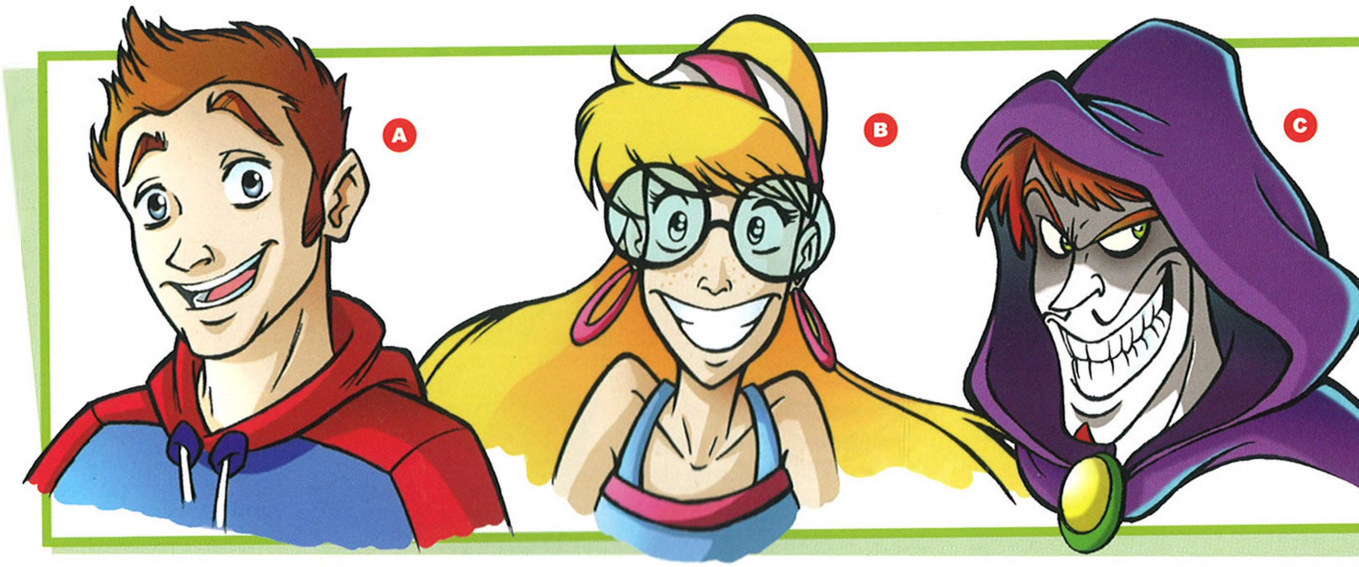


GHIGNO E SORRISO

Mimica e movimenti di bocca e labbra possono lasciar intravedere la **dentatura**. Se ti trovi a doverla disegnare, ricorda che i denti superiori coprono e nascondono quelli inferiori e gli incisivi sono più grandi e visibili, mentre quelli laterali sono ridotti dall'effetto prospettico.
Tuttavia, fuorché nei primi piani o nei dettagli della bocca, denti troppo visibili e definiti rendono meno gradevole l'aspetto del personaggio. Quindi, se il risultato cui miri è un bel sorriso, meglio ridurli a una linea appena accennata (fig. A), o a uno spazio bianco fra le labbra schiuse (fig. B).

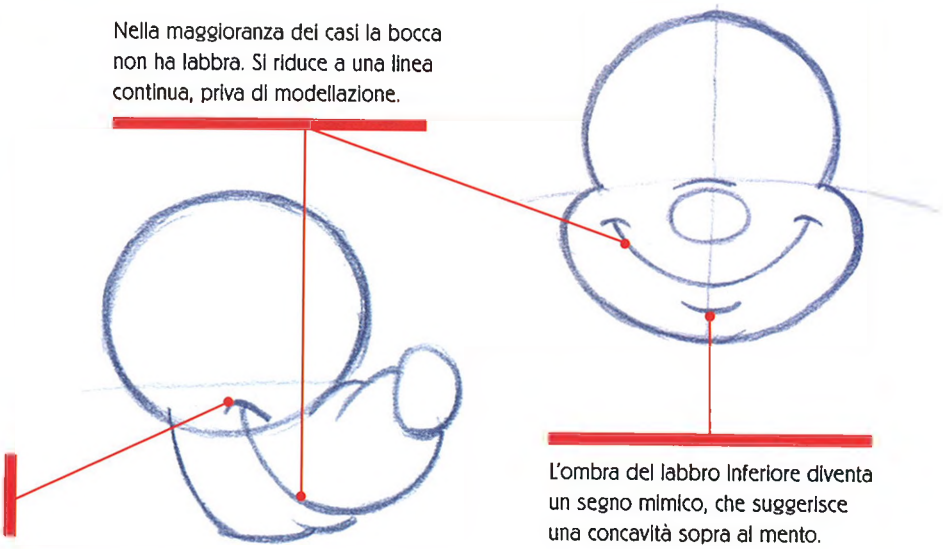


Al contrario, se vuoi ottenere un ghigno aggressivo e spiacevole, definisci con cura la dentatura e magari lascia perfino intuire le gengive. Percepire come minaccioso qualcuno che – letteralmente – mostra i denti fa parte dei codici istintivi umani (fig. C).



IN BOCCA AL FUNNY

La bocca dei personaggi comici e dei funny animals non è legata a regole diverse da quelle del disegno realistico, come succede per occhi e naso, ma a una procedura di **semplificazione** ed **esagerazione** che modera o elimina alcuni elementi e ne accentua o inserisce altri.



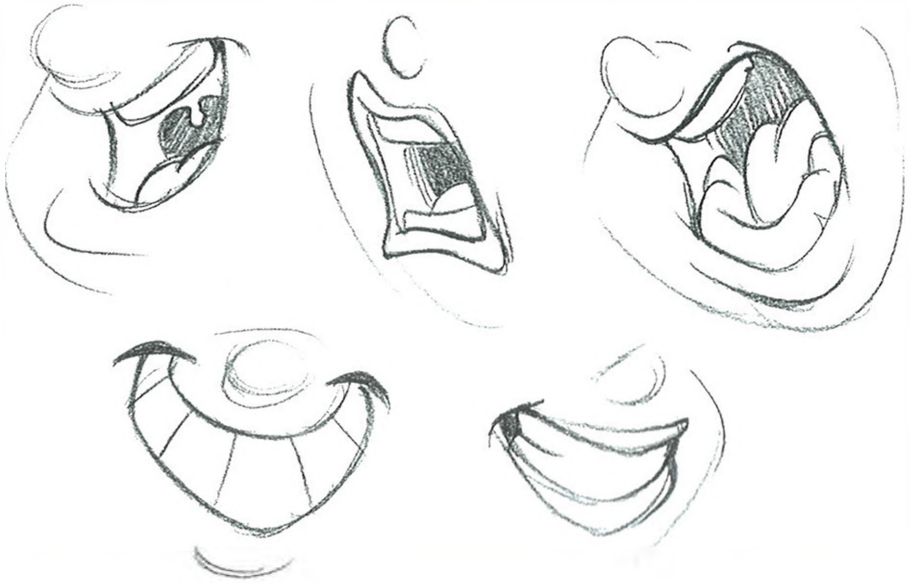
BOCCUCCE E BOCCACCE

Nei funnies e nei protagonisti realistico-caricaturali la bocca dichiara la personalità. Quanto più è ampia, tanto più il personaggio ha un'indole aperta e comunicativa.
Nella matrigna del film "Cenerentola" (1950), la bocca piccola e contratta rivela un carattere sospettoso, chiuso e ostile.
Al contrario, la bocca enorme del travolgente alieno Stitch di "Lilo & Stitch" (2002) ne fa un simpaticone... ma la quantità di zanne appuntite che svela sorridendo rende chiaro che non è il caso di farlo arrabbiare!

Stitch e la matrigna di Cenerentola: la loro simpatia è proporzionale all'ampiezza delle loro bocche!

DI' "AAAAH"

Nei funny animals la bocca è solitamente **larga** rispetto al complesso del viso, per amplificarne la mimica in relazione alla recitazione.
Per lo stesso motivo, quando si apre si deforma in modo elastico: poco, per sottolineare semplicemente l'espressione, o moltissimo per esasperarla e renderla incredibile, come si usa nello stile fumettistico derivato dall'animazione. Tanto da mostrare, a volte, anche la lingua e perfino le tonsille.



Mettiamoci il BECCO

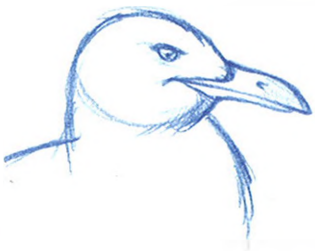
Occhi, naso, bocca... c'è tutto? No! Se vogliamo disegnare i funny animals gli elementi costitutivi del viso non sono terminati.

Di certo non è un **naso**, ma neppure è una **bocca**. Il becco, così diffuso fra i funny animals, è **tutt'e due**. Moltissimi protagonisti di successo ne sono dotati, dunque è importante conoscerne i criteri di costruzione, soprattutto considerando il fatto che i becchi dei funny animals hanno poco a che vedere con quelli dei volatili veri. La struttura è solo in parte rigida – nella zona superiore che allude al naso – mentre in prossimità della bocca si ammorbidisce a simulare la plasticità delle labbra, per dotare i personaggi della mimica espressiva che i pennuti autentici non hanno.

Il becco da papero dona maggiore simpatia e potenzialità recitativa al personaggio.

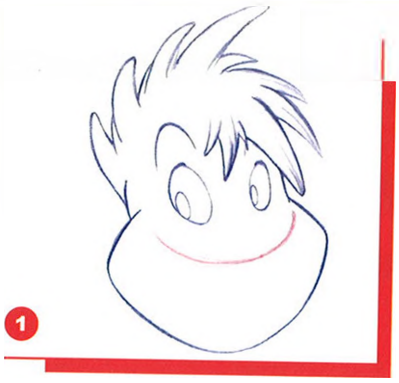
CATALOGO DI ISPIRAZIONI

Cominciamo dando un'occhiata alle **varietà** di becco disponibili per i tuoi personaggi. Ce ne sono in quantità, ispirati sia alle forme reali sia ai nasi realistico-caricaturali cui somigliano. Puoi usarli quindi per esprimere la personalità (chi ha un becco d'oca difficilmente sarà... un'aquila), oppure i tratti somatici o altre caratteristiche.



Il becco a punta può avere forme più interessanti, però è poco elastico e simile alle labbra.

Il becco da rapace è adatto a rappresentare un grosso naso, imponente o comico.

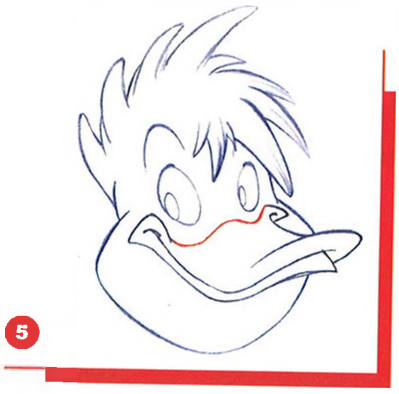


Disegnata la testa, traccia un'ipotetica bocca per stabilire l'ampiezza della base del becco e segna il punto ideale della radice del naso, che definirà quella del becco fra gli occhi.

Stabilisci l'ingombro del becco, simile a una forma geometrica piana sporgente dalla bocca-base. Sarà rettangolare per un becco da papero e triangolare per un becco a punta o da rapace.

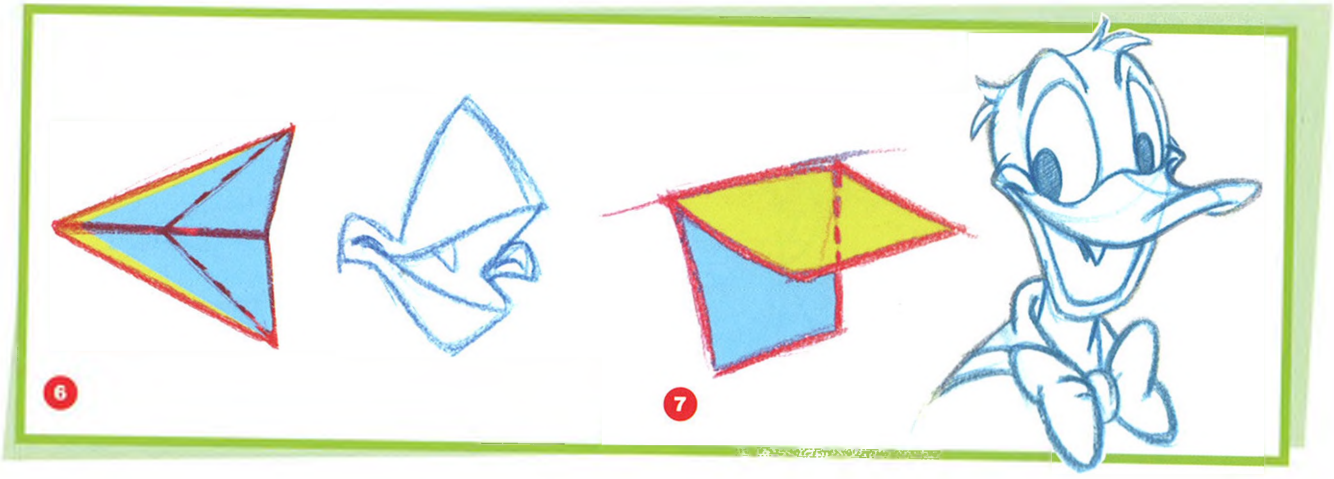
Arrotonda gli angoli della bocca (ossia del becco) e collegali all'ingombro con linee più o meno curve, a seconda della forma definitiva che desideri ottenere.

Completa l'estremità del becco dandole spessore, affinché ricordi quello delle labbra. Un po' arcuata e lievemente piegata all'ingiù lo rende più naturale.



Infine disegna la parte superiore, seguendo la rotondità degli occhi e collegando gli angoli con due semicerchi al punto della radice del naso.

Se il becco è appuntito o da rapace, la radice è più alta e si collega direttamente alla punta.



Per aprire il becco, muovine la parte inferiore come una mandibola. Se ti occorre un modello, ritagliane uno di carta, come fatto per la bocca realistica a pagina 60, stavolta dandogli la forma di un rombo (fig. 6) o di una striscia rettangolare (fig. 7).

Raccontare senza PAROLE

Con un'occhiata feroce o una smorfia avvilita i personaggi possono dire il contrario di quanto c'è scritto nel balloon. È il linguaggio della mimica facciale.

Quella del testo è una comunicazione incompleta. Quale significato ha la frase "sono davvero felice di vederti"? Dipende. Se chi la pronuncia sorride cordiale, il contenuto della battuta corrisponde al senso delle parole, ma se esibisce un cipiglio funereo probabilmente vorrebbe essere altrove, e se la sottolinea con un ghigno malvagio, la sua felicità ha di certo pessime ragioni!

GLI ELEMENTI MIMICI

A fare la differenza e a completare il messaggio sono le **espressioni** che chi scrive non può tralasciare di inserire in sceneggiatura e chi disegna deve saper tradurre sulla carta. Un compito già impegnativo quando semplicemente il protagonista ride o si infuria, che impone uno studio accurato qualora la descrizione della scena dica per esempio che il personaggio "guarda di sottecchi con un sorriso speranzoso, venato di malinconia".

Bocca e sopracciglia bastano da sole a comporre le espressioni basilari.

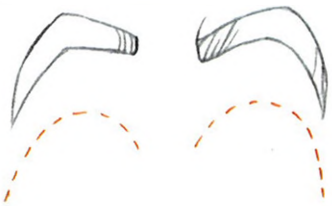
Le espressioni derivano dalla mimica facciale, i cui strumenti sono le parti mobili del viso che manifestano le emozioni, cioè le sopracciglia, gli occhi, la bocca e i muscoli del volto.

EMOZIONI E STATI D'ANIMO

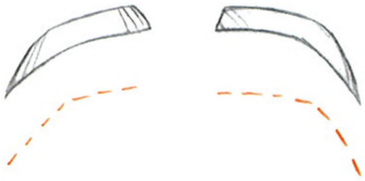
Le **sopracciglia** hanno la specifica funzione di rendere evidenti gli **stati d'animo**, per comunicare silenziosamente o aggiungere espressività al dialogo. A manifestare le emozioni secondo un codice che si apprende dalla prima infanzia (e che perciò risulta immediato, istintivo e internazionale) sono la posizione e la forma, che si può sintetizzare trasformando le sopracciglia in trattini o linee curve.

Concentrazione, preoccupazione, interesse

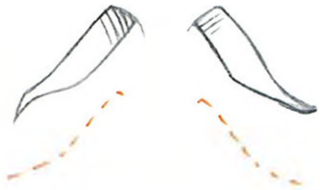
Sorpresa, meraviglia, sconcerto



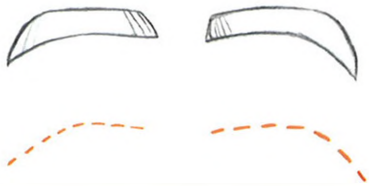
Noia, indifferenza



Tristezza, dolore



Quiete



Odio, ira, ferocia

MOVIMENTI GEMELLI

Le sopracciglia possono muoversi insieme, o separatamente. Se entrambe accigliate mostrano preoccupazione e concentrazione, tutt'e due arcuate riflettono stupore; un sopracciglio alzato e l'altro abbassato comunicano un misto delle due emozioni, ossia perplessità o diffidenza.

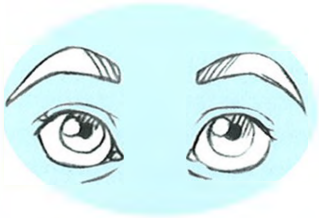
I muscoli della fronte muovono le sopracciglia. Per mostrarne la deformazione bastano poche righe, che rendono più intensa l'espressione.

GUARDATI ALLO SPECCHIO

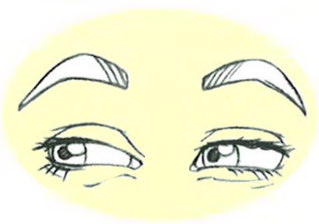
KNOW HOW

Molti disegnatori tengono un piccolo specchio sul tavolo da lavoro, poiché il modo più rapido per verificare gli elementi salienti di un'espressione consiste nel **recitarla**, prendendo se stessi a modello per studiare dal vero che cosa la rende efficace.

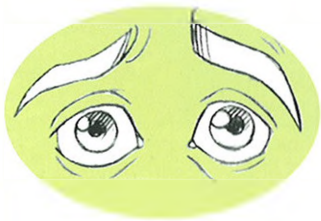
Quiete



Astuzia



Tristezza



Disperazione

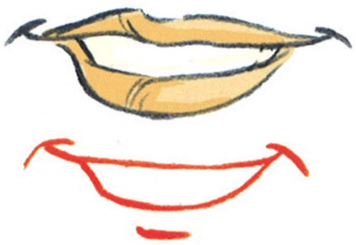
Il disegno degli occhi si lega a quello delle sopracciglia, caricandone il significato, o modificandolo.

DARE VITA A UN PERSONAGGIO

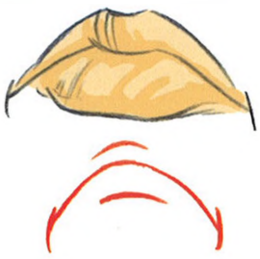
DILLO CON LA BOCCA

L'atteggiamento delle **labbra** è l'altro **segnale-chiave** della mimica facciale. La serie delle posizioni significative è limitata, ma la puoi ampliare rendendone più o meno dichiarata la volontà espressiva. Un sorriso entusiasta veicola tutt'altri contenuti di un sorrisetto scettico, che increspa appena un angolo della bocca. Come le sopracciglia, la bocca può essere ridotta a una linea per studiare come gestirla.

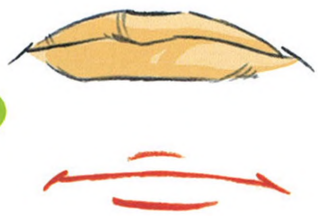
Sorridente



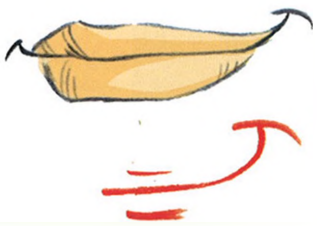
Triste, imbronciata



Indifferente



Ironica

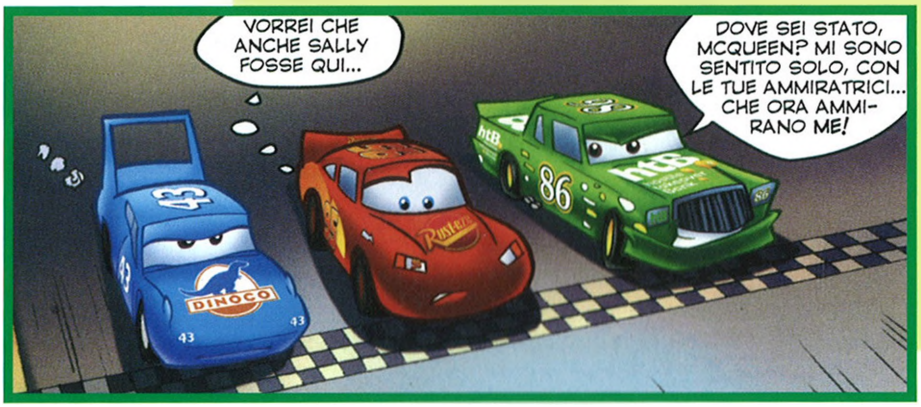


Il fatto che i **denti** siano visibili oppure no modifica la comunicazione, rendendo per esempio più aperto e cordiale il sorriso. In senso opposto, una smorfia di furia trattenuta in cui il personaggio mostra i denti serrati risulta carica di aggressività.

La **muscolatura** delle labbra e della mandibola entra in azione nelle espressioni della bocca e risalta in quelle più marcate. Per dare maggiore visibilità all'allegria, sottolinea gli zigomi disegnandone la curva inferiore e da qui traccia due rughe d'espressione un po' all'insù, attorno alla bocca. Con le stesse rughe, verticali e indirizzate verso la mandibola, puoi rendere più drammatica una maschera solenne o addolorata.

LINGUAGGIO UNIVERSALE

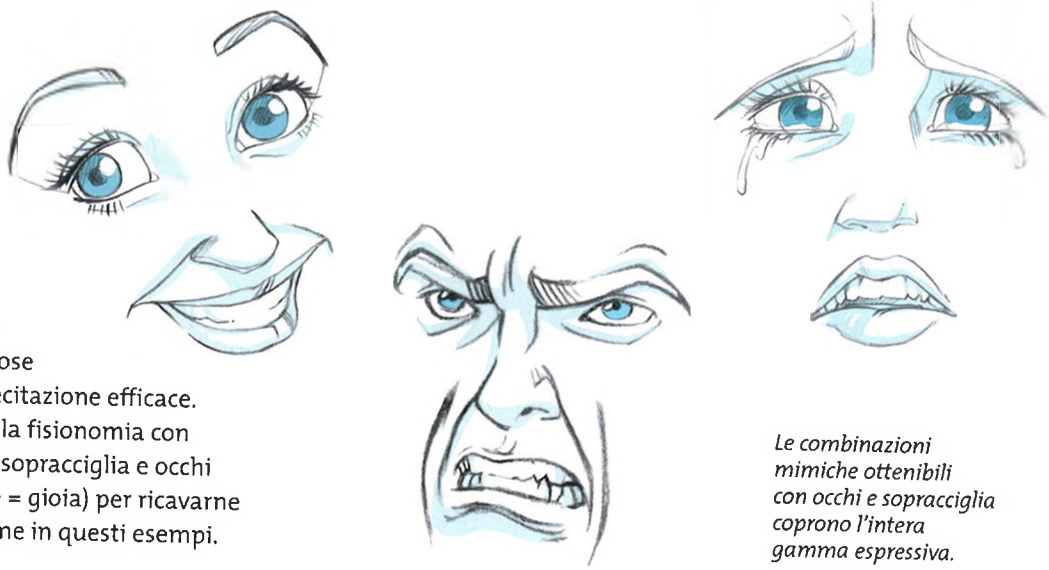
Due finestre disposte come occhi sulla facciata di una casa, un tunnel come una bocca spalancata o fanali e griglia del radiatore che caratterizzano il viso imbronciato di un vecchio autobus: il nostro sguardo tende a riconoscere una fisionomia e un'espressione in tutto ciò che è anche solo vagamente antropomorfo. È un meccanismo automatico che facilita il tuo lavoro grazie alla collaborazione del lettore, il cui occhio cerca, completa e interpreta le espressioni all'interno del disegno. Questo ti permette di trasformare qualunque cosa in un personaggio, come dimostrano gli interpreti del film "Cars", dal cast interamente composto da auto, camion e veicoli a motore. I suoi protagonisti forniscono modelli utilissimi per lo studio della mimica facciale, poiché la loro recitazione è affidata in misura sostanziale a sopracciglia, occhi e bocca.



Bocca, occhi e sopracciglia alla massima espressività: ecco come si esprimono i protagonisti di "Cars".

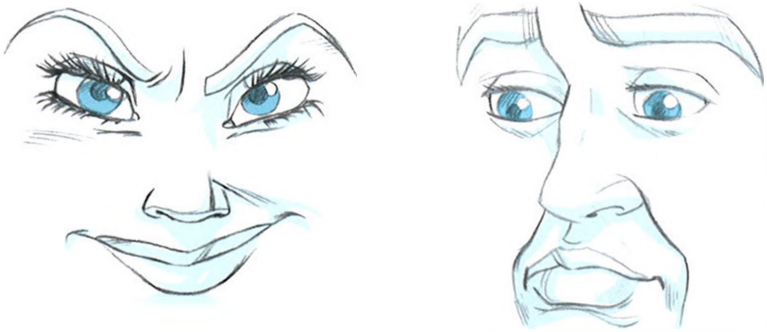
SINERGIA ELOQUENTE

Anche se fin qui le abbiamo analizzate separatamente per meglio valutarne gli utilizzi, le varie parti del volto **uniscono le loro energie** per produrre un'espressione chiara. Associandole in pose adeguate, otterrai una recitazione efficace. Puoi combinare tratti della fisionomia con uguali significati (per es. sopracciglia e occhi allegri + bocca sorridente = gioia) per ricavarne le espressioni di base, come in questi esempi.



Le combinazioni mimiche ottenibili con occhi e sopracciglia coprono l'intera gamma espressiva.

Unendo invece elementi espressivi discordanti, componi **espressioni complesse**. Per esempio, sguardo accigliato e bocca sorridente esprimono malizia, o malvagia soddisfazione, mentre occhi e sopracciglia atteggiati a tristezza sommati a un sorriso appena accennato comunicano rassegnazione e malinconia.

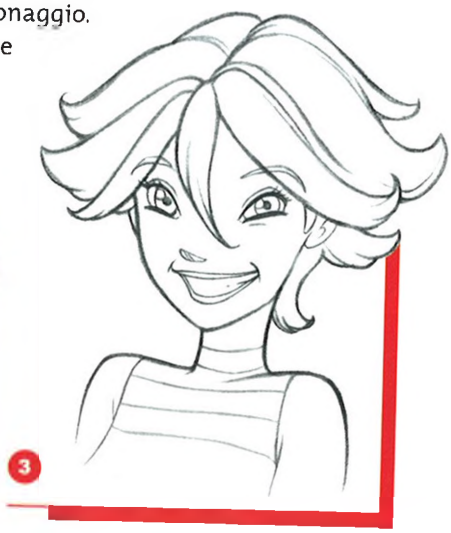


DISEGNARE "DIETRO LE QUINTE"

Non sempre si riesce a definire al primo colpo l'esatta espressione di un personaggio. Per questo i professionisti spesso schizzano rapidi disegni di prova, in margine alle tavole o su foglietti "volanti". Prendi anche tu quest'abitudine come metodo di studio dei tuoi protagonisti.

1 Imposta il viso del personaggio, riassumendone le caratteristiche in un bozzetto di dimensioni ridotte.

2 Costruisci l'espressione riducendola ai tratti elementari. Provane più di una fino a trovare quella giusta.

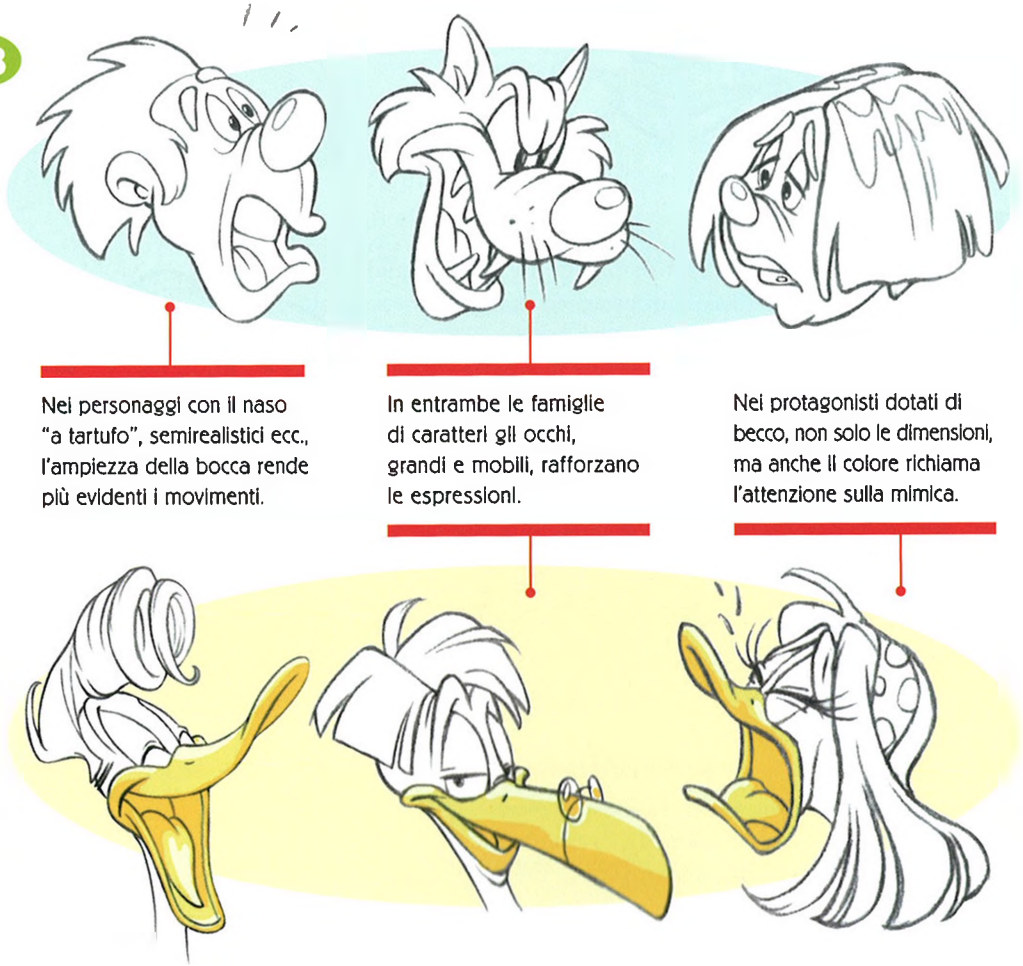


3 Nella vignetta, riproduci l'espressione scelta nel formato desiderato e completala con i particolari necessari.

Espressioni a TUTTO VOLUME

Pur di strappare una risata, tutto è concesso. Per questo la mimica dei funny animals è la stessa dei caratteri realistici... moltiplicata per dieci!

Mediante le espressioni, i personaggi realistici comunicano pensieri e sentimenti anche quando tacciono. Lo stesso fanno i protagonisti caricaturali del fumetto umoristico e i funny animals, però la loro mimica non si accontenta di parlare al lettore: **urla** a squarciagola! Le loro espressioni hanno maggiore visibilità e talvolta addirittura deformano la fisionomia degli interpreti, così perfino le manifestazioni di rabbia, di dolore fisico, disgusto o disperazione si trasformano in buffe smorfie. In questo modo è possibile raccontare storie d'ogni genere, senza abbandonare l'obiettivo principale, che è quello di far ridere.



Nei personaggi con il naso "a tartufo", semirealistici ecc., l'ampiezza della bocca rende più evidenti i movimenti.

In entrambe le famiglie di caratteri gli occhi, grandi e mobili, rafforzano le espressioni.

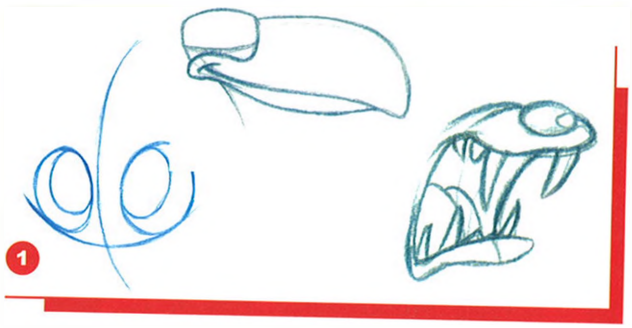
Nei protagonisti dotati di becco, non solo le dimensioni, ma anche il colore richiama l'attenzione sulla mimica.

RECITARE ALLA GRANDE

Nei funny animals e nei personaggi comici gli elementi espressivi del volto hanno in genere **dimensioni superiori** al reale: come già detto, questo li caratterizza e li rende simpatici. Allo stesso tempo la maggiore grandezza dà risalto ai segnali trasmessi dalle espressioni. La costruzione del disegno non cambia rispetto a quanto spiegato nelle pagine sulla mimica facciale, il risultato è comunque più appariscente e caricato.

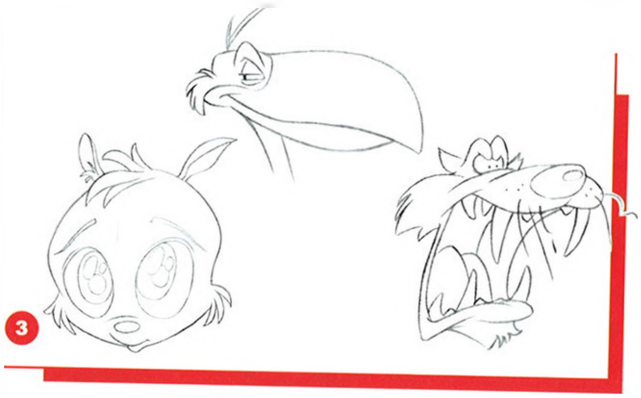
IL DETTAGLIO CHE RACCONTA

Per dare un immediato impatto comico a un personaggio, rendilo **grottesco** ingrandendo a dismisura un singolo dettaglio della fisionomia. Occhi e bocca (o becco) sono quelli che funzionano meglio, poiché oltre a stravolgere le proporzioni amplificano la mimica.



Inizia decidendo quale particolare vuoi enfatizzare e impostane l'ingombro come se avesse dimensioni regolari.

Costruisci testa e volto intorno al dettaglio, più piccoli di come li disegneresti in base a un corretto proporzionamento.



Nei caratteri così costruiti l'espressione passa quasi totalmente attraverso il dettaglio esagerato, che catalizza l'attenzione.

VERAMENTE FUNNY!

La mimica dei funny animals non è solo facciale. Serviti dei tratti del viso per esprimere le emozioni e i tratti del corpo per enfatizzarle. È un linguaggio duplice che nei personaggi realistici può risultare eccessivo, ma nei funnies raddoppia la comunicazione e la rende vivace e divertente.

Usando la mimica facciale, o il linguaggio del corpo, il personaggio può apparire un po' mogio o molto triste, contento o molto felice, irritato o furibondo.

Luce, motore... AZIONE!

L'illusione della vita nasce dal movimento. Anche un personaggio perfettamente costruito appare statico e poco credibile, se non sappiamo come muoverlo.

Ciascuna vignetta è il fotogramma di un film. Scegliamo di disegnare proprio quella e nessun'altra, poiché coglie il personaggio **nel mezzo di una situazione** o di un'azione, magari incompleta e ancora in divenire, ma appunto perciò espressiva. Non in una posa rigida. Le figure sono immobili, eppure l'atteggiamento esprime movimento, che si traduce in recitazione, cioè in racconto. Analizzando un personaggio generico cerchiamo di capire quali dettagli suscitano l'impressione della realtà, per trarne le regole che ci aiuteranno a far recitare i nostri protagonisti come grandi attori.

NO

L'inquadratura è troppo frontale, risulta strana e innaturale.

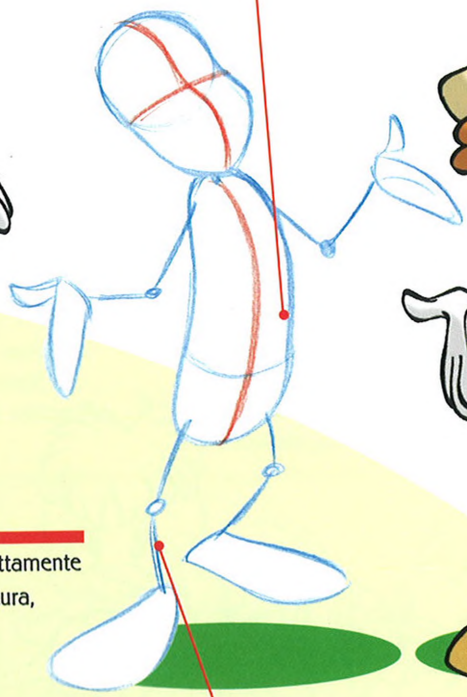
Ogni dettaglio è rigidamente simmetrico rispetto a un asse centrale, per cui la figura risulta piatta come una sagoma ritagliata.

Braccia e gambe sono perfettamente uguali per dimensioni e postura, che appare falsa e forzata.

Il personaggio è esageratamente statico, non un solo muscolo del suo corpo pare coinvolto dallo sforzo di mantenere la posizione.

SÌ

Nota come ognuna delle linee portanti di braccia, gambe e colonna vertebrale punti in una diversa direzione.



Ogni parte di un lato del corpo è atteggiata diversamente da quella del lato opposto. Non c'è simmetria, la posa risulta naturale.

Un'inquadratura leggermente angolata appare più "normale".

Il personaggio è "fotografato" nel mezzo di una posizione che non può certo mantenere in eterno e che perciò sembra reale.

UNA PASSEGGIATA ISTRUTTIVA

Esistono posizioni relativamente statiche – come quella della pagina accanto – e altre più dinamiche. Statiche non significa inerti, il personaggio fa comunque qualcosa (se non altro, si mantiene in piedi e ciò ne attiva la muscolatura), ma attraverso un'azione di maggiore dinamismo vedremo meglio **i dettagli che caratterizzano un movimento** ben disegnato. Portiamo perciò il nostro protagonista-tipo a fare una passeggiata.

CAMMINANDO S'IMPARA

L'immagine sembra semplicissima, eppure è piena di particolari che la rendono efficace.
L'atto di camminare è congelato nel suo svolgimento, di conseguenza una gamba è portata avanti. Il piede non ha ancora toccato terra ed è teso rispetto all'asse della gamba, poiché si prepara a sostenere il peso del corpo. L'altro piede inizia a staccarsi dal suolo, sul quale poggia solo con la punta. Ciascun braccio accompagna, in un moto di bilanciamento, la gamba dalla parte opposta e infine il busto è lievemente inarcato, a compensare la direzione dello spostamento... e per esprimere che il nostro amico è di ottimo umore!

BLOCCA E DISEGNA

Per imparare a disegnare le fasi del movimento niente è meglio dei **modelli reali**. Un tempo era necessaria la collaborazione di amici e parenti, oppure bisognava fotografarli a sorpresa, per ricavarne pose realistiche. Oggi basta un computer o un lettore DVD. La funzione "slow motion" ti permette di rallentare l'azione, per scoprire esattamente da quali movimenti è composta. Con il **fermo immagine** la puoi bloccare nel momento più interessante, per farne un rapido schizzo che in seguito riporterai sulla tavola.

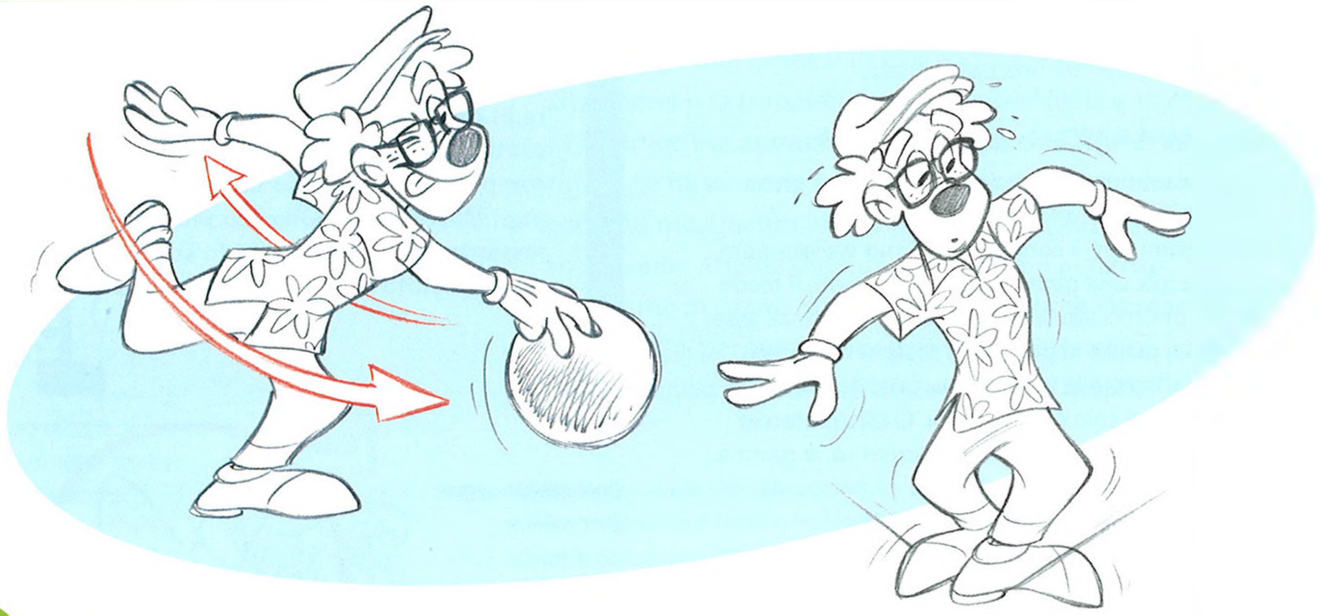
KNOW HOW

In una passeggiata, nella corsa e in qualunque movimento di traslazione dell'intero personaggio, un semplice espediente lo rende ancora più dinamico. Basta disegnare il piede, o le parti del corpo che non toccano terra (o non ancora) ben distinte e separate dalla loro ombra sul suolo. Che invece nelle pose statiche è saldamente legata al corpo.

DARE VITA A UN PERSONAGGIO

LA DISTRIBUZIONE DELLE FORZE

L'azione richiede equilibrio. Ogni movimento di una parte del corpo applica una forza in una direzione, che occorre **bilanciare graficamente** dalla parte opposta, affinché l'immagine risulti armoniosa. Un'azione indirizzata verso il basso richiede un "contrappeso" in alto, uno spostamento laterale va compensato con una spinta in senso contrario. Abituati a considerare il personaggio, in tutte le situazioni in cui lo disegni, come un acrobata sul filo, che mantiene l'equilibrio spostando il proprio peso da un lato all'altro con un **effetto-bilancia**.

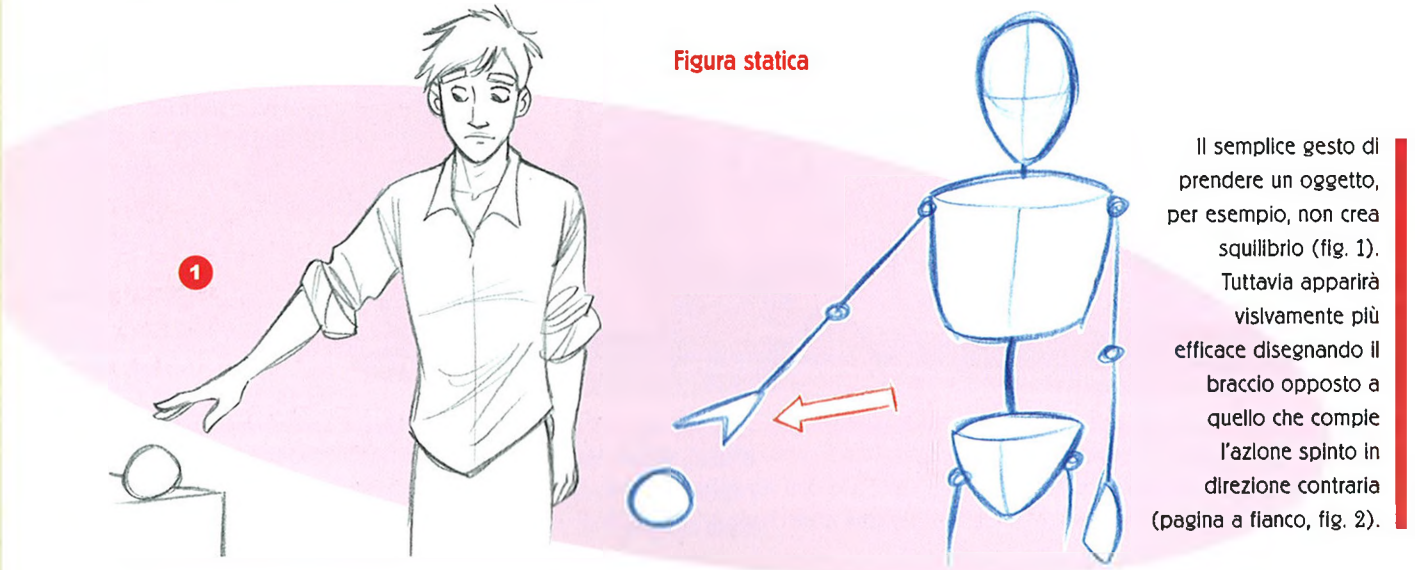


72

LIVE ACTION

Finora ci siamo serviti di un modello funny animal, in cui la maggiore vivacità degli atteggiamenti rende più chiari i concetti, ma **equilibrio e dinamismo** sono ugualmente indispensabili nel disegno realistico. Nella realtà non sempre è necessario compensare ogni azione con una uguale e contraria, poiché i piccoli movimenti non sbilanciano la figura.

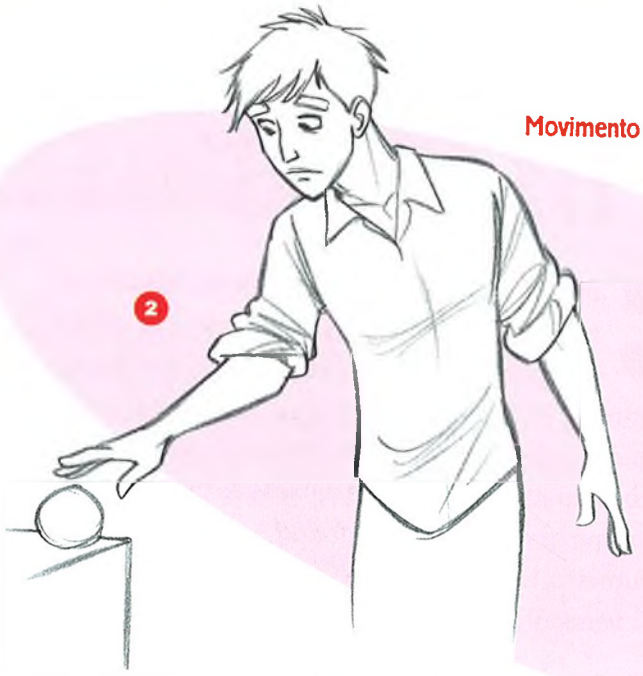
Nei fumetti però la recitazione è più dinamica e va equilibrata, almeno sfruttando gli orientamenti delle diverse parti del corpo.
Il semplice gesto di prendere un oggetto, per esempio, non crea squilibrio. Tuttavia apparirà visivamente più efficace disegnando il braccio opposto a quello che compie l'azione spinto in direzione contraria.

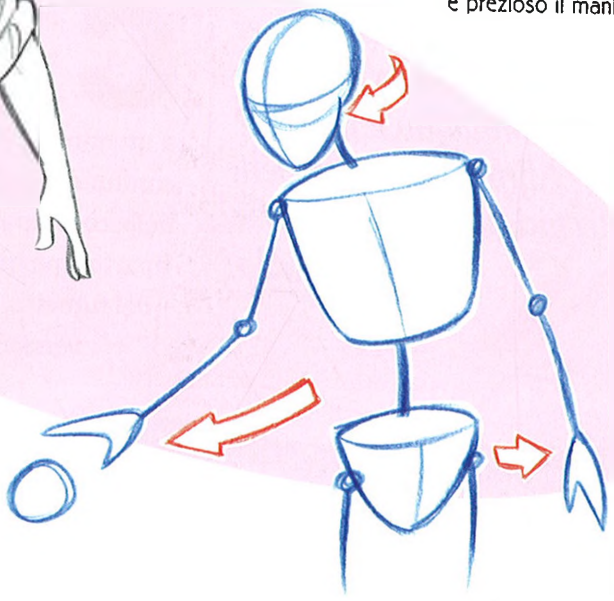


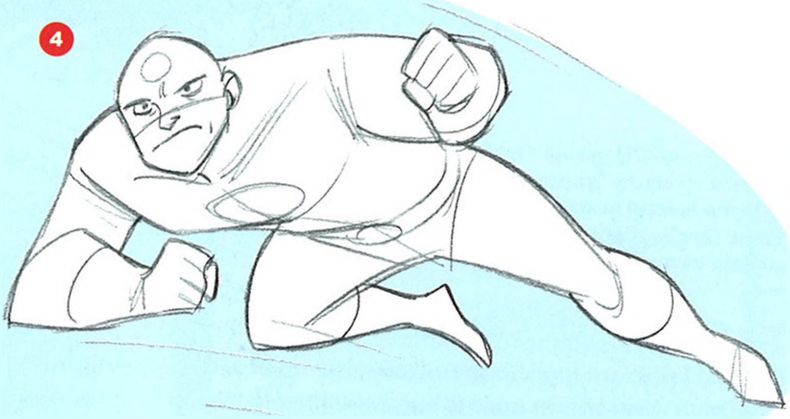
Il semplice gesto di prendere un oggetto, per esempio, non crea squilibrio (fig. 1). Tuttavia apparirà visivamente più efficace disegnando il braccio opposto a quello che compie l'azione spinto in direzione contraria (pagina a fianco, fig. 2).

Movimento armonico

Anche le spalle sono coinvolte. Ciascuna accompagna la spinta del braccio relativo, per cui risultano diagonali rispetto all'asse dell'azione, corrispondente allo sguardo del personaggio. Una volta in più, per impostare a dovere i movimenti è prezioso il manichino.







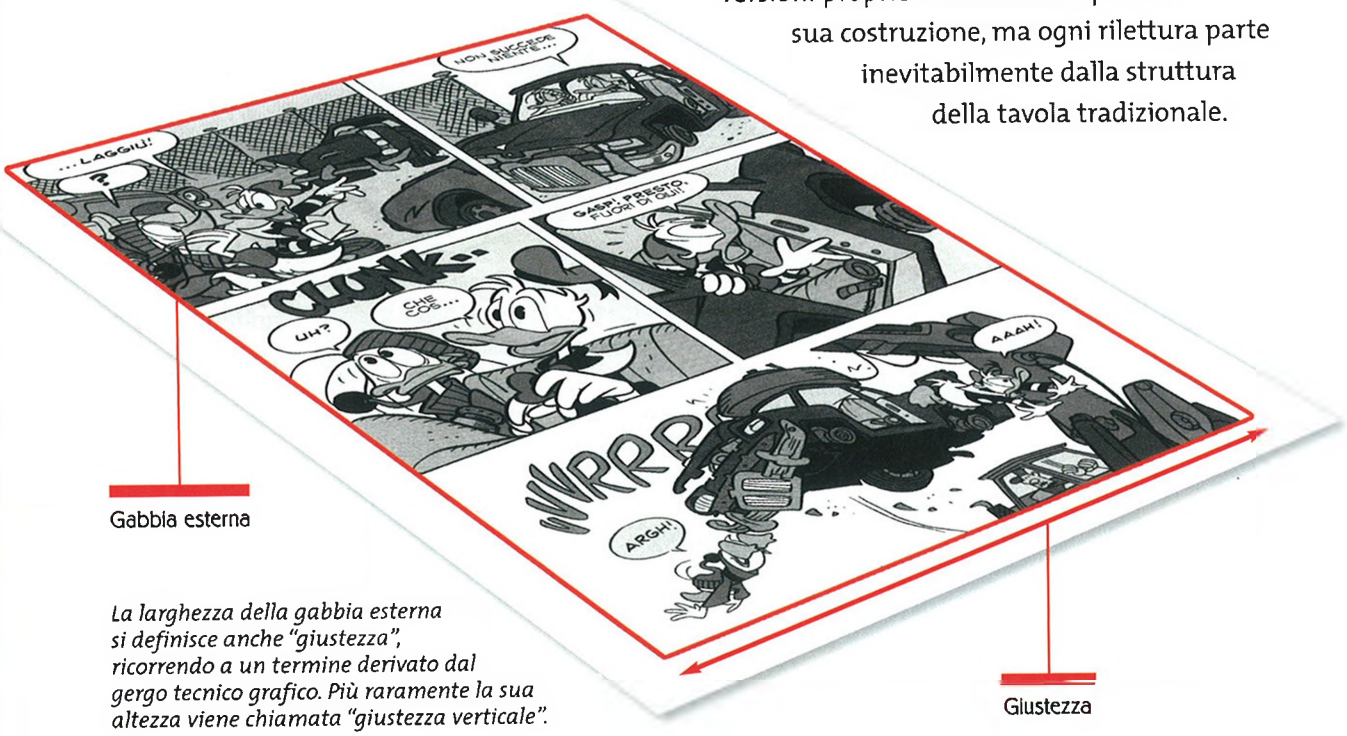
Come sempre, ogni regola ha le sue eccezioni. Quando il personaggio si china a osservare qualcosa, se non si bilancia il movimento con uno opposto, tutta l'attenzione viene convogliata verso l'oggetto del suo interesse (fig. 3).

Anche nei movimenti estremi, come un balzo o uno slancio, non occorre equilibrare l'immagine: l'azione è interamente proiettata verso un obiettivo, niente la richiama in direzione contraria (fig. 4).

Metti la storia in GABBIA

Che cosa occorre sapere per allestire lo spazio destinato a immagini e fumetti? Affrontiamo gli aspetti tecnici dell'impaginazione della tavola.

Comporre la tavola nella sua **forma basilare** è un procedimento assolutamente semplice e comporta solo alcune conoscenze specifiche, oltre a un minimo di terminologia tecnica indispensabile per comunicare con gli altri addetti ai lavori. È la semplicità delle cose veramente **essenziali**, poiché la tavola e la sua ripartizione in vignette sono gli elementi fondamentali del fumetto. Numerosi grandi autori hanno formulato versioni proprie – innovative e personali – della sua costruzione, ma ogni rilettura parte inevitabilmente dalla struttura della tavola tradizionale.



Gabbia esterna

Giustezza

La larghezza della gabbia esterna si definisce anche "giustezza", ricorrendo a un termine derivato dal gergo tecnico grafico. Più raramente la sua altezza viene chiamata "giustezza verticale".

IL SEGNO DI CONFINE

Lungo i lati di un foglio bianco tracciamo un **bordo continuo**. A matita, in quanto successivamente andrà spezzato dalla suddivisione in strisce e vignette.
Il rettangolo derivante è la **cornice** o **gabbia esterna**, il confine che determina il formato della tavola e delimita il territorio del fumetto. È un primo passo elementare che probabilmente hai eseguito più di una volta, del quale occorre parlare per definire un punto di partenza. Le dimensioni della gabbia non sono arbitrarie. Devono essere compatibili con quelle della pagina stampata e sfruttarne l'area nel modo migliore, perciò prendi a modello le edizioni esistenti per stabilire in quale formato vorresti che la tua storia si presentasse in edicola o in libreria.

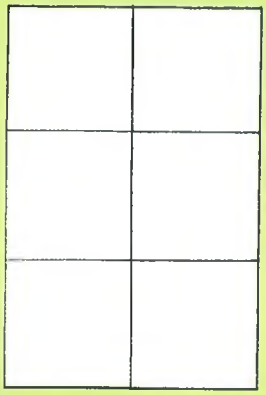
PROPORZIONI DIAGONALI

Il formato della **tavola originale** non è identico a quello di **stampa**, bensì proporzionalmente più grande. Il rapporto è in genere di una volta e mezza o del doppio, per cui una gabbia che in pagina misura per esempio 12 cm di base per 16,5 di altezza è stata probabilmente disegnata in formato 18x24,7 o 24x33. L'incremento delle dimensioni si può misurare anche sulla linea che va da un angolo in basso della gabbia a quello opposto in alto, per cui si dice che la tavola, la vignetta e così via sono in **diagonale** rispetto al formato tipografico. Realizzare originali con un ingrandimento maggiore – triplo o superiore – non è una buona idea, poiché apparentemente concede più spazio al disegno, ma rende la tavola difficile da gestire e porta a inserirvi un eccesso di particolari che nella riduzione andranno irrimediabilmente perduti.

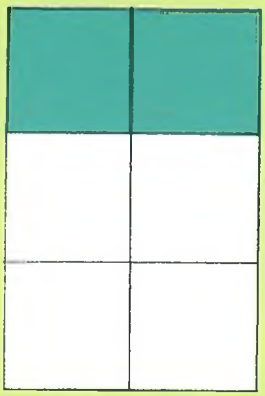
LA GABBIA

Nell'impaginazione classica lo spazio interno alla cornice si suddivide orizzontalmente in **strisce** e quindi in **vignette**, che formano la gabbia vera e propria. La gabbia più comune è su **tre strisce da due vignette**, per un totale di sei riquadri a tavola. Le vignette si considerano sei anche quando le loro aree vengono unificate per formare scene più grandi. Una vignetta che riempie per intero la striscia è una **doppia orizzontale**, un'altra che occupa i tre riquadri a sinistra dall'alto in basso è una **tripla verticale** e se ti serve molto spazio per mostrare qualcosa di sensazionale, puoi usare una **sestupla** a tutta tavola.

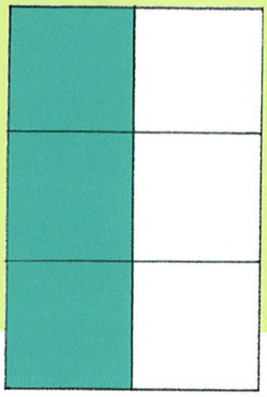
Gabbia a sei vignette



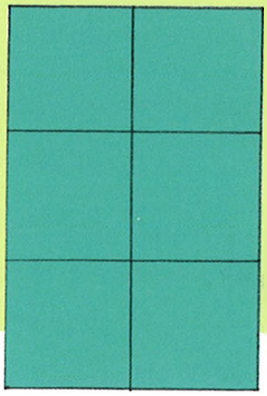
Vignetta doppia

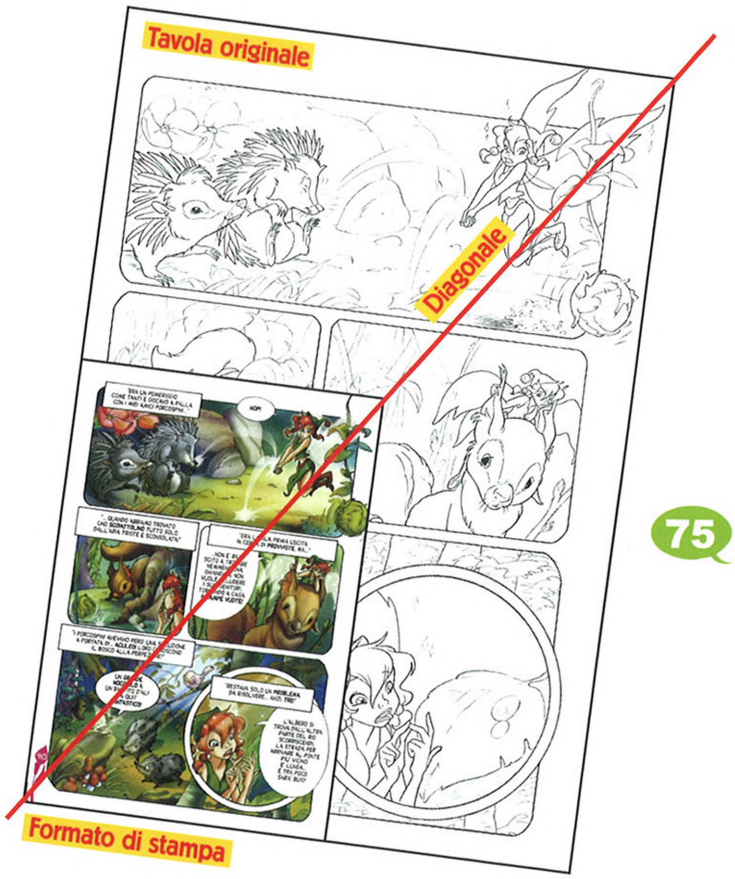


Vignetta tripla



Vignetta sestupla





STORIE SU MISURA

Ogni editore ha **standard propri**, riferiti al formato di pagina delle sue collane e alle necessità di stampa. Se conti di proporre i tuoi lavori a una serie esistente, realizzali nel formato corretto ed eventualmente informati sul rapporto di ingrandimento diagonale ottimale per la testata. È un peccato vedersi rifiutare una storia (o doverla ridisegnare) solo perché non è... della taglia giusta!

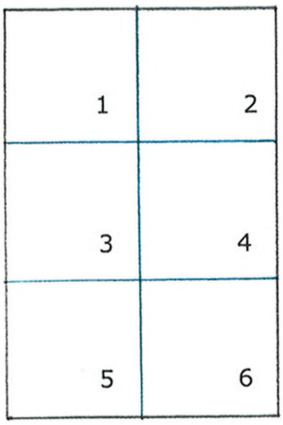
KNOW HOW

LA COSTRUZIONE DELLA TAVOLA

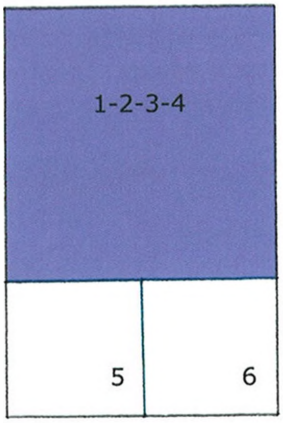
NUMERI GUIDA

Per convenzione, nella gabbia tradizionale le vignette della tavola sono **numerate consecutivamente** da 1 a 6 (o quante ce ne sono), affinché la sceneggiatura possa indicarne con chiarezza i contenuti e l'impaginazione.

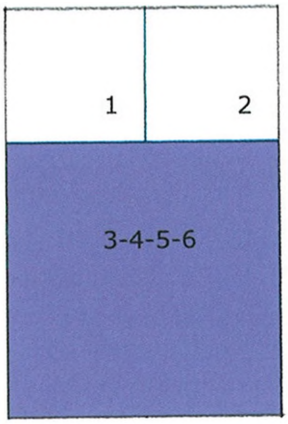
Una grande scena che occupa le vignette 1-2-3-4, o 3-4-5-6 si definisce **quadrupla**, mentre una vignetta di forma atipica che unisce 2, 4, 5 e 6, pur comprendendo quattro quadri non è una quadrupla e si indica appunto "**2-4-5-6**".



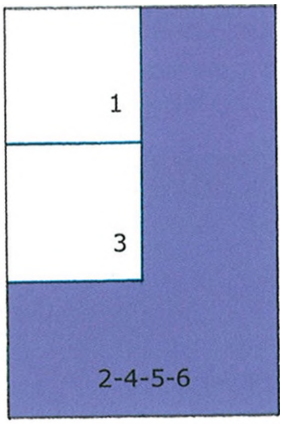
Gabbia a sei vignette



Vignetta quadrupla 1-2-3-4



Vignetta quadrupla 3-4-5-6



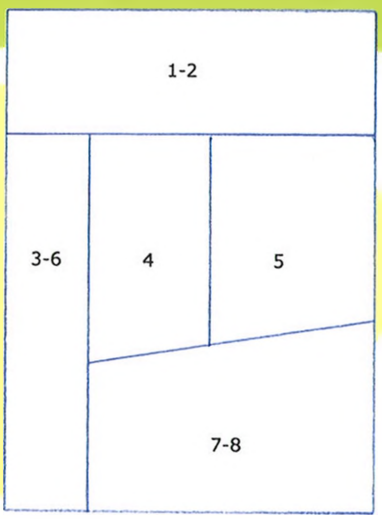
Vignetta 2-4-5-6

VIGNETTE "VIDEO"

Tra i formati regolari è abbastanza diffuso anche quello da **otto vignette su quattro strisce**, che allunga le scene orizzontalmente e modifica di conseguenza le inquadrature, più o meno come accade nel passaggio da uno schermo televisivo in 4/3 a uno in 16/9. Considerando però lo spazio richiesto da didascalie e balloons, a meno che la pagina non sia particolarmente grande, questo tipo di gabbia rischia di sacrificare le immagini.

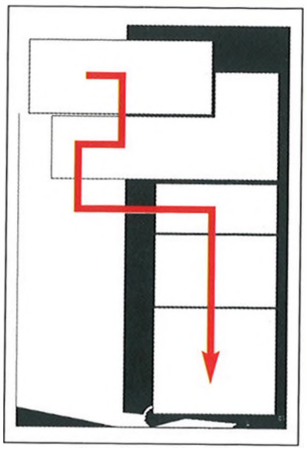
GABBIE INTERNAZIONALI

Oltre a quella classica, molto utilizzata è anche l'impaginazione "**libera**" delle vignette, detta **gabbia americana** o **francese** dalle prime scuole nazionali di fumetto che l'hanno adottata. È una gabbia che lascia grande **libertà interpretativa** all'artista riguardo alle dimensioni e alla collocazione dei quadri, ma se non è gestita con attenzione può generare confusione nell'ordine di lettura ed è comunque di più difficile decodifica, per cui risulta preferibile per un pubblico esperto.
In alcune produzioni – manga, euromanga ecc. – viene anche eliminata la cornice esterna, riempiendo per intero la pagina a stampa.



Alcuni esempi di tavole a gabbia libera, con e senza cornice esterna.

Per evitare dubbi sull'ordine di lettura nelle tavole a gabbia libera, è possibile progettarlo in precedenza.



POSSO USCIRE?

Salvo regole specifiche imposte dalla pubblicazione per cui una storia viene realizzata, o contenute nel format della serie, la cornice esterna della gabbia e i margini delle vignette non rappresentano limiti invalicabili. I personaggi e il disegno possono **oltrepassarli**, invadendo lo spazio circostante fino a giungere "**in taglio**", ossia all'orlo fisico della pagina (o "**in piega**" nel caso lo sconfinamento avvenga dalla parte della legatura), senza che ciò causi problemi nella riproducibilità della tavola. Al contrario, ne movimenta l'impaginazione e ne sottolinea il valore di costruzione grafica, pur non essendo adatto a tutti i generi di racconto.

Linguaggio CIFRATO

Sceneggiatore e disegnatore comunicano utilizzando un codice funzionale a descrivere i contenuti della tavola. Ecco le chiavi per decrittarlo.

Impostata la gabbia, passiamo a riempirne le vignette. La sceneggiatura indica quali scene conterranno e le relative inquadrature, con l'esattezza che si ottiene ricorrendo a un **lessico tecnico**, fatto di sigle e abbreviazioni. Ogni inquadratura ha un proprio **valore registico** e **narrativo**, il cui impiego è di competenza dello sceneggiatore. Il disegnatore invece deve saper interpretare il "cifrario", per tradurne le indicazioni in immagini, rispettando il senso della narrazione e bilanciando la composizione della tavola. Esaminiamo le notazioni più utilizzate

P.P.P. Primissimo piano

◀ Il viso del personaggio riempie la vignetta (tranne lo spazio destinato al testo), tanto che i contorni sono parzialmente o del tutto esclusi dalla scena.

Il volto del ▶ personaggio occupa la maggior parte dell'area, ma la distanza è maggiore che nel P.P.P. e ne vediamo i contorni.

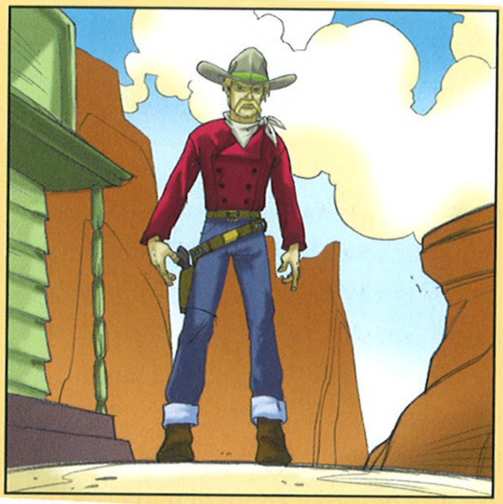
P.P. Primo piano

M.B. Mezzobusto (o mezza figura)

◀ Il campo visivo seziona il personaggio appena sotto il torace, come nella classica inquadratura televisiva.

È definito ▶ così per essere stato concepito per i film western. Il personaggio è visibile fino all'incirca a mezza coscia.

P.A. Piano americano



F.I. Figura intera

La vignetta inquadra completamente il personaggio (o i personaggi), dalla testa ai piedi, presentandolo al lettore per intero.

In un campo visivo non eccessivamente espanso comprende tutto ciò che occorre vedere del personaggio e della scena.

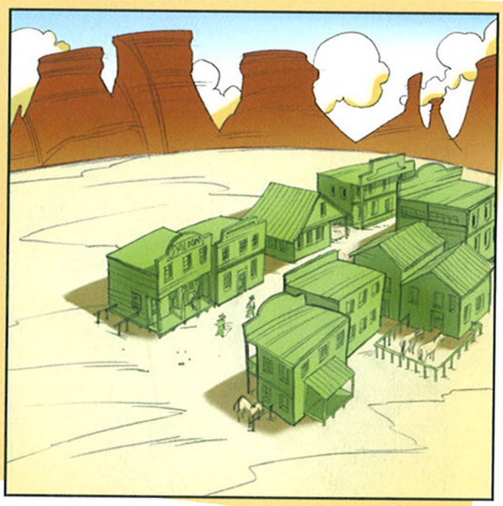
Complessiva (o totale)

C.L. Campo lungo

Mostra il personaggio o l'oggetto della narrazione a una distanza sensibile rispetto all'osservatore, stabilendo la profondità della dimensione spaziale.

Indica che il personaggio o l'oggetto della narrazione è posto lateralmente, come una quinta teatrale, rispetto al resto dell'inquadratura.

Di quinta



Panoramica

È il tipo più allargato di inquadratura e comprende un campo visivo di grandi proporzioni, com'è appunto un intero panorama.

È l'inquadratura più ristretta, che mostra esclusivamente e da molto vicino un elemento significativo della scena.

Dettaglio (o particolare)

Inquadrare il... PROBLEMA

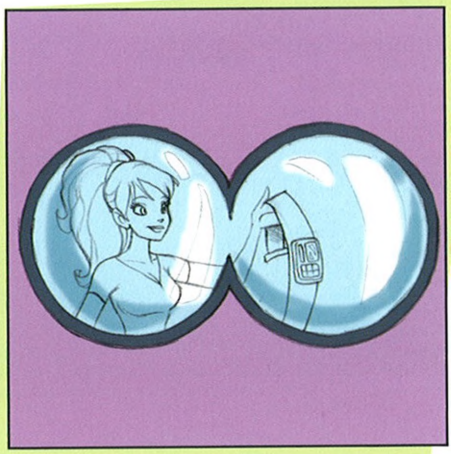
Proseguiamo la rassegna delle indicazioni tecniche per la descrizione della vignetta, includendo quelle che comportano un movimento.

Le inquadrature presentate nelle pagine precedenti hanno tutte più o meno a che fare con l'ampiezza della scena e la distanza dal soggetto raffigurato. Quelle di cui ci occupiamo stavolta riguardano invece la **relazione spaziale** degli elementi di una stessa vignetta e il loro aspetto a prescindere dall'inquadratura, o il **rapporto spazio-temporale** fra vignette successive. Non esauriscono l'intera lista delle notazioni di regia che trovi in una sceneggiatura, però le restanti (relative per esempio ai punti di vista, come "frontale" o "laterale") non sono... "in codice", quindi non richiedono uno specifico linguaggio.

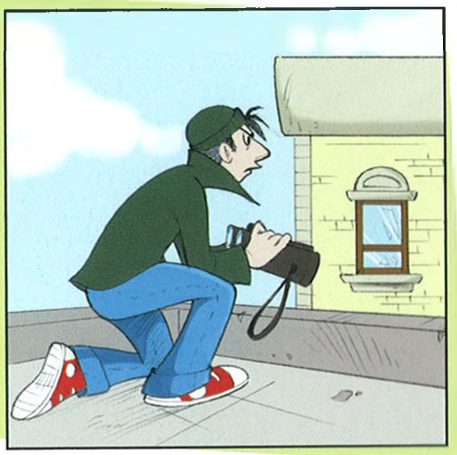
Silhouette

◀ Mostra solo la sagoma del personaggio, generalmente per renderne evidente la presenza e le azioni, nonostante impedimenti o elementi di separazione del campo visivo.

Mette il lettore nei panni ▶ del personaggio. Ciò che la sceneggiatura descrive è quanto quest'ultimo vede di persona in quel momento.



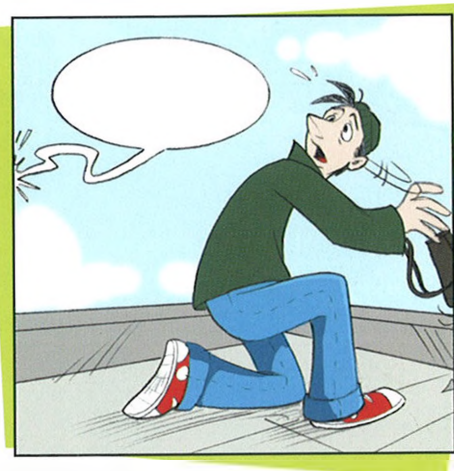
Soggettiva



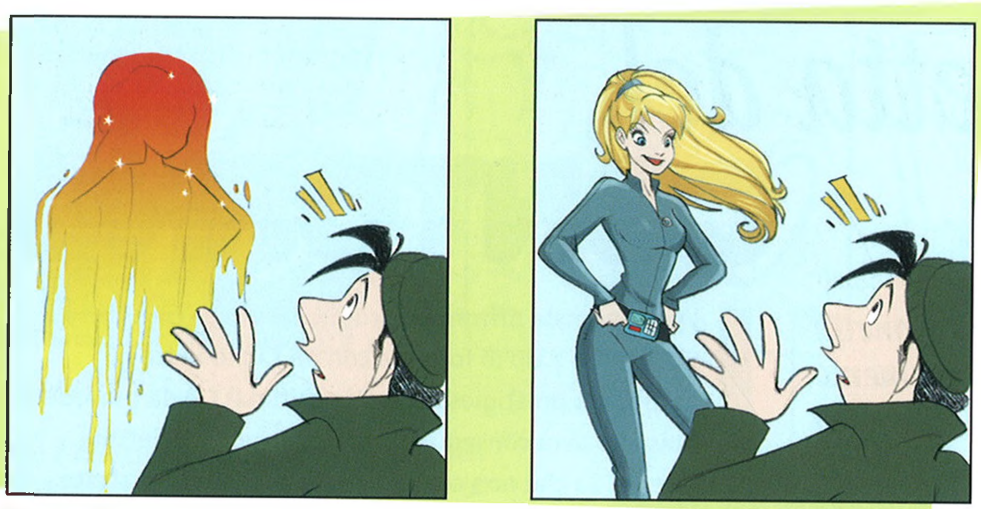
Preferenziale e 2° piano

◀ "Preferenziale" indica che a un elemento della scena si attribuisce preferenza visiva (detta anche P.P. prospettico) e che quindi lo sguardo lo incontra per primo rispetto ad altri elementi in 2° piano, che si vedono solo in un secondo momento.

Si riferisce alla presenza di ▶ qualcosa o qualcuno non inquadrato, ossia appunto fuori del campo visivo, rispetto a quanto invece vediamo.

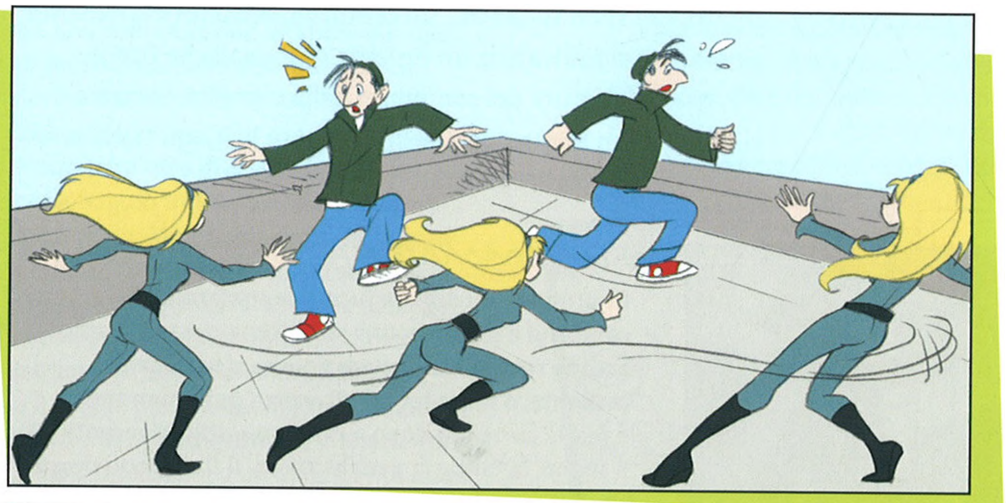


F.C. Fuori Campo



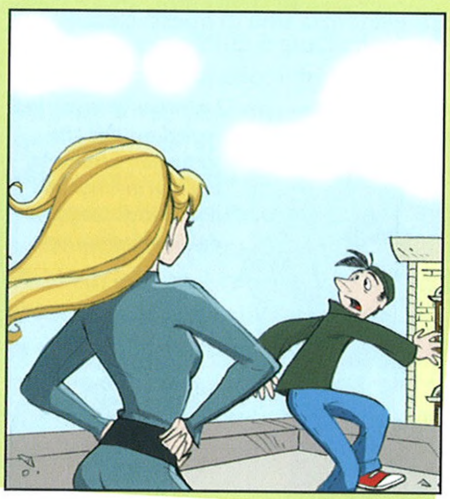
Consecutiva

◀ Definita anche in **sequenza**, indica che ciascuna vignetta di una successione ha uguale contenuto e inquadratura della precedente, con minime variazioni che mostrano il passare del tempo dall'una all'altra. La descrizione principale che guida il disegno è perciò quella della prima delle vignette in serie.



Piano sequenza

◀ Immagine simbolica nella quale, all'interno dello spazio invariato di un'inquadratura, si mostrano più azioni consecutive di uno o più personaggi.



Controcampo

◀ Annotata sia con ▶ la sigla **C.C.** sia per esteso, definisce una vignetta il cui contenuto è lo stesso della precedente, ma in cui il punto di vista viene capovolto. In casi visivamente estremizzati, dove per esempio il campo lungo oltre una cancellata si trasforma in preferenziale, viene anche indicato come **ribaltamento**.

La ricetta del CONTORNO

Il margine blocca la vignetta in un preciso segmento di spazio-tempo e la localizza svelando notizie indispensabili alla comprensione del racconto.

Il protagonista affronta il proprio tirannico capufficio, sfodera un paio di forbici e con un taglio netto gli amputa la prestigiosa cravatta griffata! C'è da prevedere che l'episodio avrà conseguenze burrascose, ma il lettore non le teme. Sa che non ce ne saranno, poiché si è trattato solamente di un **sogno**: a rivelarglielo hanno provveduto le linee che circoscrivono le vignette. I **margini** di contorno infatti non sono soltanto... un contorno, bensì un ingrediente primario e significativo, un insieme di segnali che funge da chiave di lettura del contenuto della vignetta. Si tratta tuttavia di un linguaggio che nonostante la lunga tradizione del fumetto è stato codificato solo in parte.

FRA IMMAGINAZIONE E REALTÀ

La prima e più diffusa funzione semantica del contorno è di informarci se la scena cui assistiamo **accade realmente** oppure no, e se si verifica nel **presente**, o in un **tempo diverso**. Contemporaneità e realtà corrispondono a margini rettilinei e continui. Il sogno, la fantasia a occhi aperti, il **flashback/ricordo** e più raramente la visione anticipatoria, cioè il **flashforward**, sono invece indicati da una marginatura differente. Tutti i lettori sanno che la vignetta con contorni "nuvolosi" evidenzia uno di questi casi. O tutti quanti!

I margini "a nuvoletta" segnalano che una scena non è concreta, ma non distinguono il ricordo dal sogno e dall'immaginazione.

Sogno/incubo

Ricordo/racconto

Ricordo/racconto

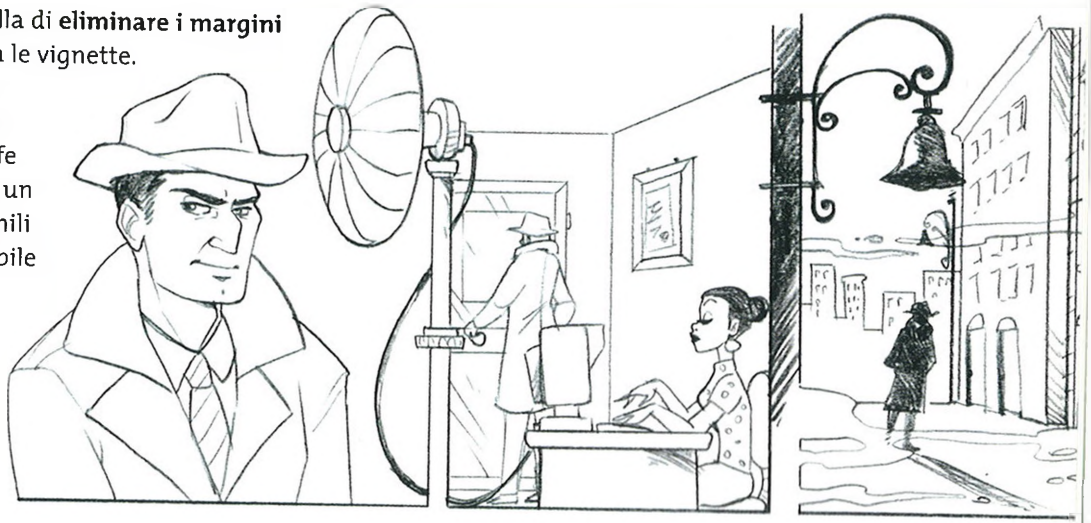
Per il disegnatore il problema consiste nel **diversificarli.** Fra loro, quando nella storia sono presenti sia un sogno sia un racconto e una sequenza passata, e da genere a genere, poiché la marginazione a nuvola ha una connotazione infantile e si usa di preferenza nello **stile umoristico**. Servirsene in modo indistinto dà all'avventura un tono comico indesiderato e non permette di discernere se un personaggio immagina una scena o la rammenta. Ma c'è una bella differenza! Crea di conseguenza un tuo **sistema simbolico** che chiarisca le idee al lettore, considerando che i contorni discontinui e imprecisi evocano la fantasticheria e il sogno, mentre quelli che ricordano un vecchio schermo – come le vignette con gli angoli smussati – o un documento dagli orli consunti, si associano alla memoria.

SEPARARE L'INFORMAZIONE

Una linea di contorno particolarmente marcata o elaborata estrapola dal contesto la vignetta e la mette in evidenza, assegnando **speciale importanza** al suo contenuto. È un modo rapido per avvisare il lettore che quello è il punto di svolta, da cogliere e memorizzare per capire quanto succederà dopo.

SENZA CONFINI

Un'ultima possibilità è quella di **eliminare i margini** e con essi la separazione fra le vignette. Per mantenere la scansione sequenziale del racconto ed evitare che vignette limitrofe vengano interpretate come un unico piano-sequenza, o simili dubbi di lettura, è consigliabile distanziare comunque le scene con spazi vuoti, oppure utilizzare gli elementi dell'ambiente (edifici, arredamento e quant'altro) come separatori.



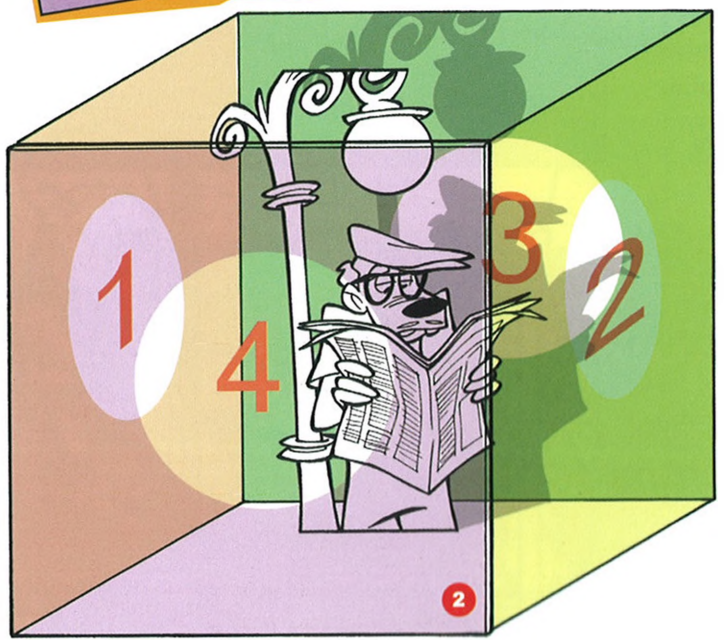
Una storia molto PROFONDA

I personaggi sono il mezzo che ci trasporta attraverso il racconto, ma c'è un intero mondo attorno a loro e soprattutto... alle loro spalle!

La vignetta standard ha dimensioni relativamente ridotte e un formato più o meno quadrato. La puoi espandere nella gabbia fissa utilizzando le doppie orizzontali e in quella libera allargandola a coprire l'intera giustezza della doppia pagina, però solo fino a un certo punto, poiché lo spazio di cui disponi **non è illimitato**. Per descrivere la scena in cui si svolge l'azione, caratterizzarla e mostrarne più momenti contemporanei, puoi ricorrere alla **profondità di campo**, che è una visualizzazione grafica convenzionale, immediatamente comprensibile al lettore e di semplice utilizzo per il disegnatore, ma che analizzata attentamente si rivela uno strumento più complesso e duttile di quanto sembra.

LA TERZA PARETE

Prova a immaginare che ogni vignetta (fig. 1) sia una **scatola** – oppure un televisore, o un teatrino – racchiusa (come nella fig. 2 che la mostra in tre dimensioni) entro quattro pareti verticali. Dal punto di vista dell'osservatore le due laterali si riducono a linee, corrispondenti ai margini sinistro e destro della cornice. Sono invalicabili, come pure il bordo superiore e quello inferiore, e puoi distanziarle fra loro per allargare la vignetta, tuttavia la scena rimarrà pur sempre chiusa fra esse. La cosiddetta **quarta parete** – tema importante nel fumetto come nel cinema – separa l'universo della storia da quello del lettore, come uno schermo sul quale sono proiettate le immagini. La terza parete, opposta e che funge da sfondo, stabilisce la **profondità** della scatola. È quella che ci interessa.

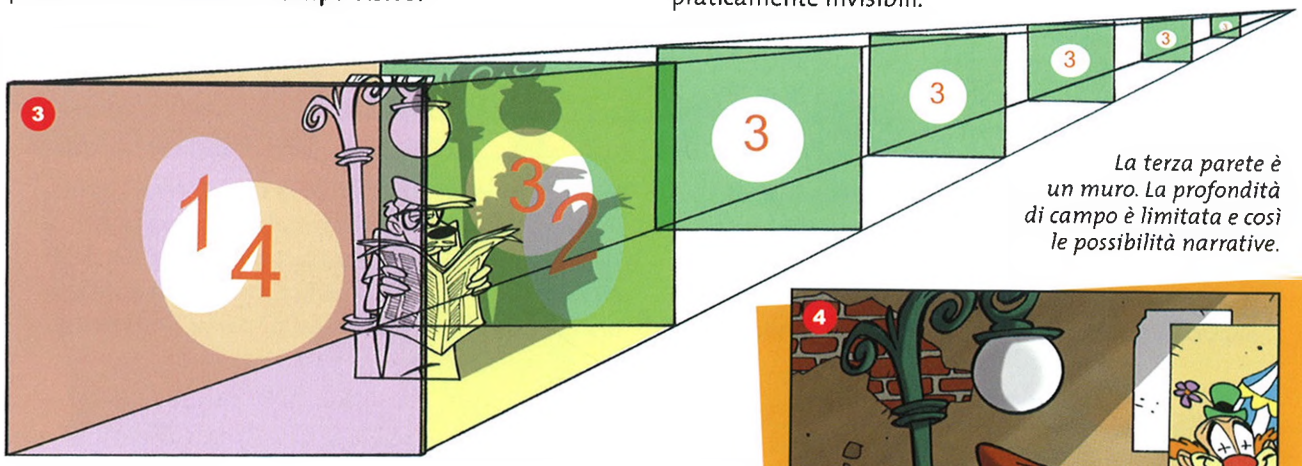


Trasformata in una scatola tridimensionale (fig. 2), la vignetta (fig. 1) è delimitata verticalmente da due pareti (1 e 2) formate dai lati sinistro e destro della cornice, da una anteriore (4) che è la superficie della pagina e da una posteriore (3) che fa da sfondo.

VERSO L'INFINITO

La pareti numero 1 e 2, una volta disegnate a china, sono inamovibili e ancor di più la 4, formata dalla superficie della pagina. La terza però esiste solo se la disegni e si trova dove decidi di metterla, ponendo un confine al **campo visivo**.

Di conseguenza la profondità di campo, come vedi nella fig. 3, è virtualmente infinita e al suo interno puoi inserire tutto ciò che vuoi. L'unico limite è il fatto che le figure rimpiccioliscono con la distanza, fino a diventare praticamente invisibili.



La terza parete è un muro. La profondità di campo è limitata e così le possibilità narrative.

La fig. 1 è una vignetta "povera" e dice ben poco del contesto in cui ci troviamo. Il campo non ha profondità ed è tagliato da un solo piano, corrispondente alla posizione delle figure. Il lettore può immaginare che la terza parete – un muro vero e proprio nella fig. 4 – si trovi subito alle spalle del personaggio (fig. 5). È una strada urbana, l'immagine non rivela più di questo.

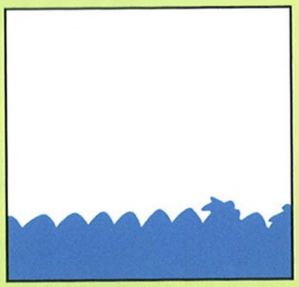
I piani dello scenario scandiscono la profondità di campo, che aggiunge spazio descrittivo alla vignetta.

Spostando indietro la terza parete, nella fig. 6 diamo al campo visivo una profondità lungo la quale possiamo inserire una **serie di fondali**, di grandezza decrescente, che rendono la composizione visivamente più interessante e articolata. Inoltre, poiché lo scopo del fumetto non è illustrare, bensì **narrare**, raccontiamo molto di più: il personaggio si trova in un quartiere residenziale (c'è una casa alle sue spalle), abbastanza esteso (altre villette in campo lungo) da occupare un percorso scandito su ben quattro livelli. Voltiamo pagina e proviamo a scomporli.

NOTE TECNICHE DI DISEGNO

LA VIGNETTA PIANO PER PIANO

Il livello principale corrisponde al piano sul quale si trova il personaggio (e il lampione) e ne racconta la storia. Al secondo c'è lo steccato (o il muro nella fig. 4), che per esperienza supponiamo stia qualche metro più in fondo.

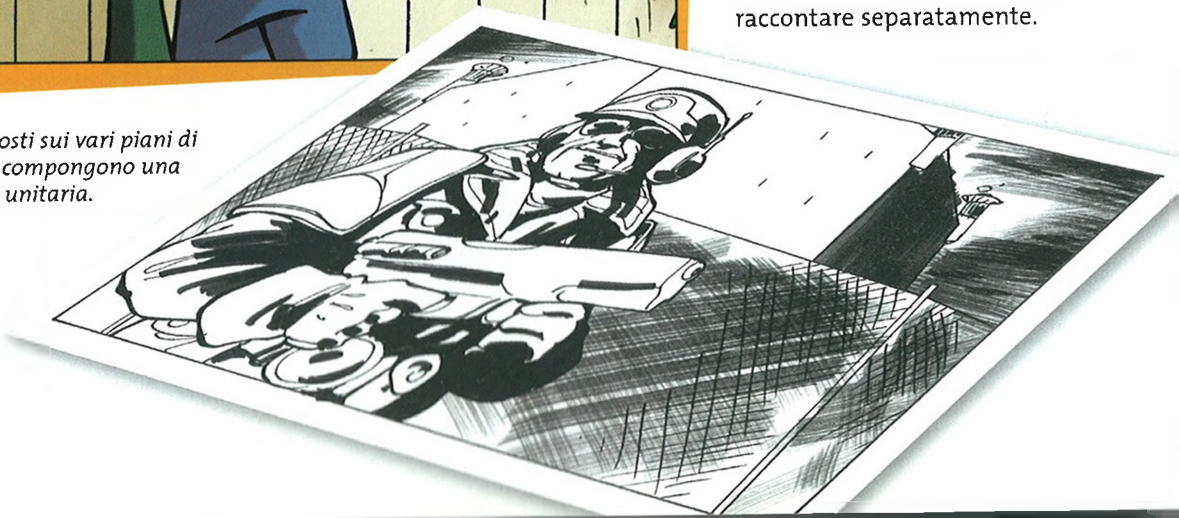


Sul terzo livello incontriamo la casa. È oltre lo steccato, la distanza rispetto al personaggio ne è perlomeno raddoppiata. Infine gli edifici dello sfondo, che rappresentano la terza parete dato che al di là non vediamo altro. La scena ha profondità.

I soggetti posti sui vari piani di profondità compongono una narrazione unitaria.

MOLTO RACCONTO IN POCO SPAZIO

Il metodo ti permette di dare respiro all'ambientazione e di comprimere aspetti diversi della storia in pochi dettagli. In questa nuova versione della vignetta lo scenario diventa quello della periferia di una metropoli, sullo sfondo. Sequenziando i piani scenici lungo la profondità di campo – come nell'inquadratura fin qui analizzata o in quest'altra in bianco e nero, più avventurosa – scomponi l'informazione in un **punto centrale d'interesse** (la guardia), corredata da **altri elementi** (la rete di cinta e infine un edificio impenetrabile) che la completano. Dati importanti che, in mancanza della profondità visiva che li mette in relazione, dovresti raccontare separatamente.



BADA A DOVE METTI I PIEDI

Servirti della profondità di campo costruita per piani è più facile se nella scena non mostri il **terreno** su cui il personaggio sta in piedi (figg. 1 e 2), cioè se lo raffiguri nelle inquadrature dal Primo Piano al Piano Americano, oppure con il cosiddetto Piano Francese (fig. 3), nel quale il suolo corrisponde più o meno al margine inferiore della vignetta e il punto di vista è basso. Ribassandolo ulteriormente, come se il punto di vista fosse rasoterra, e inserendo i personaggi a figura intera (fig. 4), li metti in una precisa relazione prospettica, tra loro e con la linea dell'orizzonte, più complessa da gestire se non hai già dimestichezza con le regole della prospettiva, che prenderemo in esame nelle prossime pagine.

PROFONDITÀ IN MOVIMENTO

La tecnica che simula la profondità di campo attraverso la **sovrapposizione dei fondali** è comune anche nel cinema d'animazione, in cui addirittura ogni livello dello sfondo può essere mosso indipendentemente dagli altri per rinforzare l'illusione. È stata introdotta da Walt Disney, che l'ha creata per il film "Biancaneve" (1937), brevettando una speciale apparecchiatura di ripresa a piani multipli, inventata appositamente.

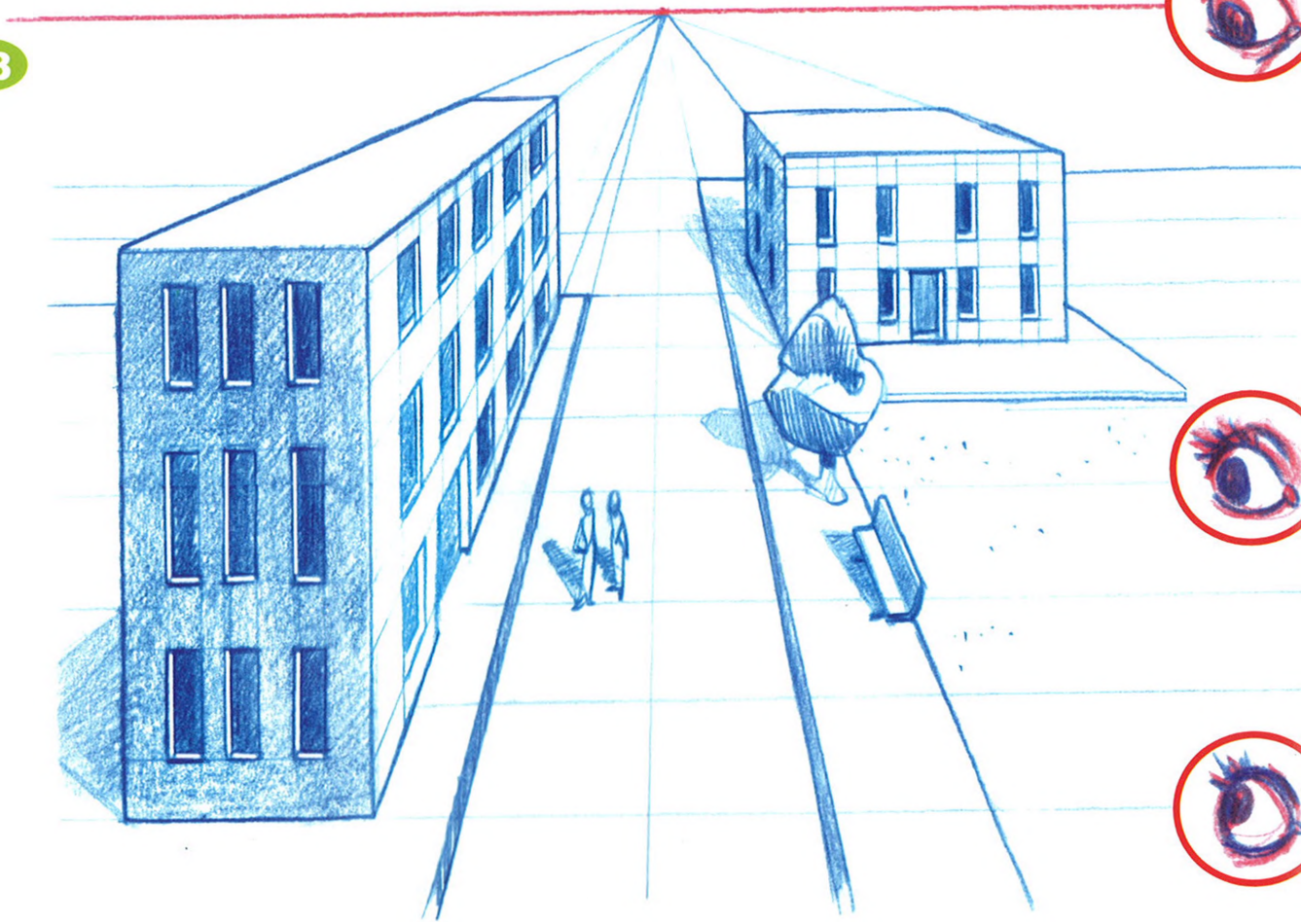
Immagini all'ORIZZONTE

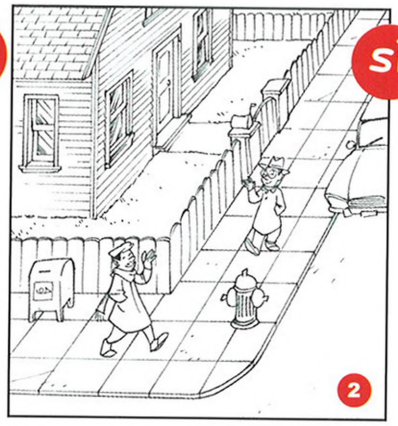
Disegnare la linea di orizzonte è questione di un attimo, ma prima di farlo occorre riflettere, perché viene condizionata l'impostazione della scena.

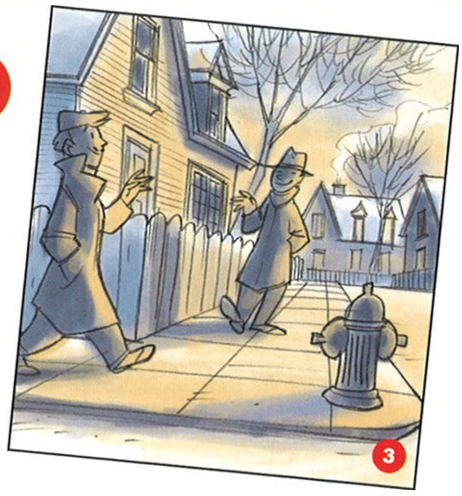
Il concetto di profondità, appena esaminato, chiama in gioco quello di **orizzonte**, che – se nessun ostacolo blocca la visuale – rappresenta il **limite estremo** del nostro campo visivo. Ciò che sta oltre non si vede, o sporge dalla linea che divide (orizzontalmente, per definizione) la vignetta. L'altezza a cui poni questa linea cambia il **punto di osservazione** che offri al lettore e di conseguenza influenza la costruzione dello scenario e la difficoltà del disegno.

VARIAZIONI DI QUOTA

In questa immagine puoi vedere come, variando la **verticale** da cui inquadri la scena, nella vignetta la linea dell'orizzonte salga o scenda: sempre più su, fino a collocarsi addirittura al di sopra del bordo superiore, se il punto di osservazione è elevato e – al contrario – giù fino a coincidere con il margine inferiore, a mano a mano che il punto di osservazione si abbassa. Com'è naturale, più sei in alto, più vedi lontano e domini la scena in tutti i suoi dettagli. Che devi disegnare secondo le regole prospettiche!



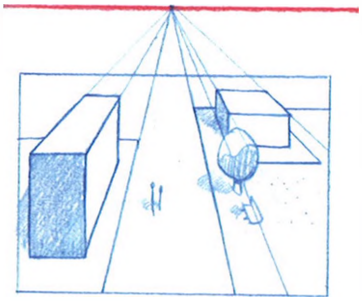




AD ALTEZZA REALE

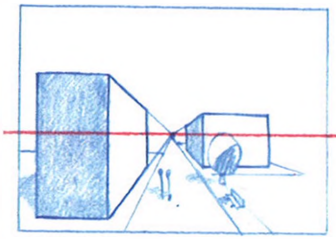
Un punto di osservazione **elevato** mostra una porzione maggiore del contesto e rende la scena più interessante, ma anche più difficile da rappresentare. La linea di orizzonte è al di fuori del campo visivo e ti priva di punti di riferimento e a meno che tu non sia alto più di tre metri, l'inquadratura appare inconsueta rispetto alla normalità dell'esperienza, che dunque ti fornisce pochi elementi di valutazione (fig. 1).

Perciò, come vedi da queste due vignette, è facile sbagliare le altezze reciproche di personaggi e oggetti e il loro posizionamento. È quindi meglio usare con cautela l'orizzonte alto, dando la preferenza a quello **mediano** (fig. 3), che oltretutto corrisponde al livello da cui generalmente il lettore osserva il mondo e pertanto produce una più concreta sensazione di realtà, oltre a essere più semplice da gestire.

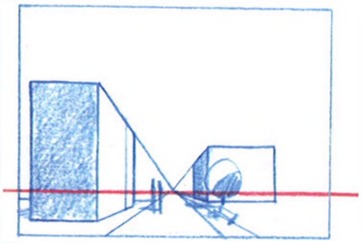


Linea di orizzonte

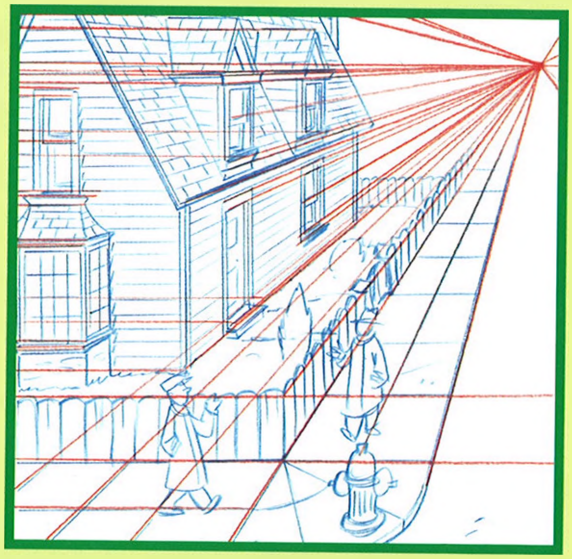
Punto di vista e orizzonte alti
L'osservatore si trova a un livello superiore rispetto a quello dei personaggi. L'orizzonte è oltre il margine superiore della vignetta.



Punto di vista e orizzonte medi
L'osservatore è sullo stesso piano dei personaggi. La linea di orizzonte, all'altezza del suo sguardo, divide la scena circa a metà.



Punto di vista e orizzonte bassi
L'osservatore è più in basso dei personaggi, come se questi si trovassero su un palcoscenico e lui stesse seduto in platea.



STATURE PROSPETTICHE

Queste precauzioni tecniche agevolano la strutturazione della vignetta, ma per avere la certezza di impostarne correttamente il contenuto, come nell'illustrazione qui sopra, è il caso di ricorrere a uno dei vari sistemi di rappresentazione della **prospettiva**, che analizzeremo nelle pagine seguenti.

Un punto di VANTAGGIO

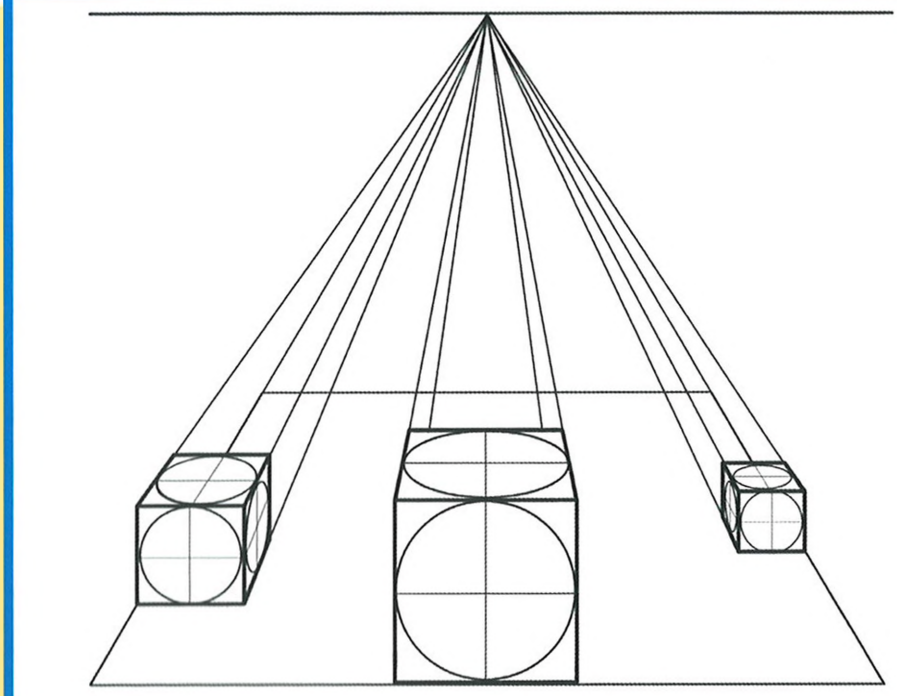
Il disegnatore di fumetti è solito fare i conti con la prospettiva. Il punto di fuga è un valido aiuto per tenerla sotto controllo.

La prospettiva è una **tecnica di rappresentazione della realtà**, che sulle due dimensioni del foglio da disegno simula la percezione **volumetrica** e **tridimensionale**. È una scienza esatta, che date le misure di un oggetto e distanza e posizione del punto di vista, può calcolare al millimetro come apparirà a un osservatore. Precisamente come fa un computer per una simulazione 3D! Nel fumetto tanta accuratezza è eccessiva, a noi basta che il disegno risulti **credibile** e **realistico**. Con l'esperienza l'artista impara a calcolare automaticamente la prospettiva della scena, però occorre partire dalle sue regole di costruzione per capire non solo come la si disegna, ma anche perché.

DI FRONTE ALL'INFINITO

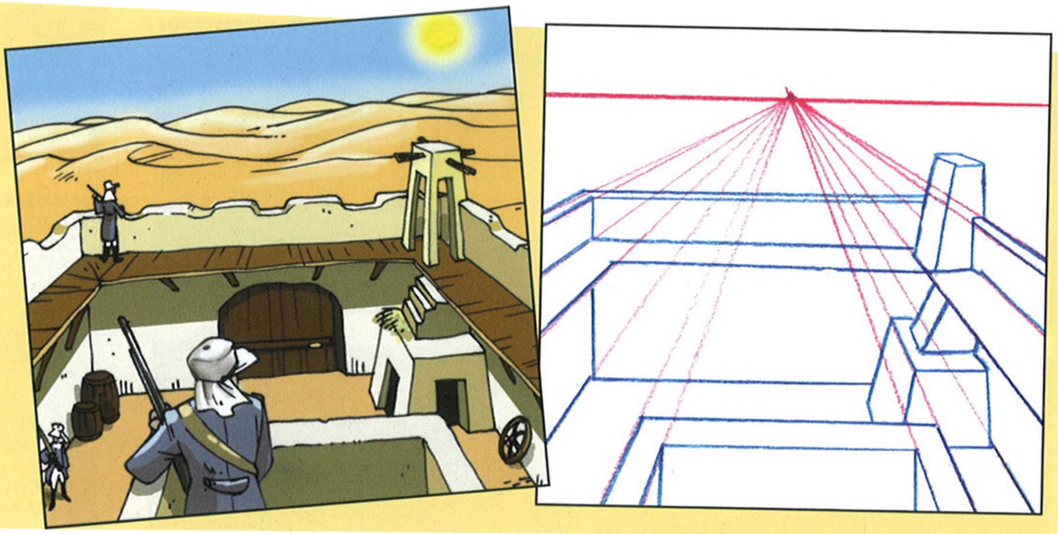
Come dicevamo nelle pagine precedenti, l'orizzonte è il **confine** del campo visivo. Se le linee di contorno di quanto vediamo attorno a noi proseguissero infinitamente, diminuendo via via le proprie dimensioni apparenti con la distanza, giungerebbero fino a ridursi a un punto all'orizzonte: il **punto di fuga**. Perciò, per disegnare correttamente qualcosa in relazione prospettica con lo spazio che la circonda, devi portare tutte le linee orizzontali che la compongono fino a uno o più punti di fuga. La forma più semplice di questo metodo è la **prospettiva frontale**.

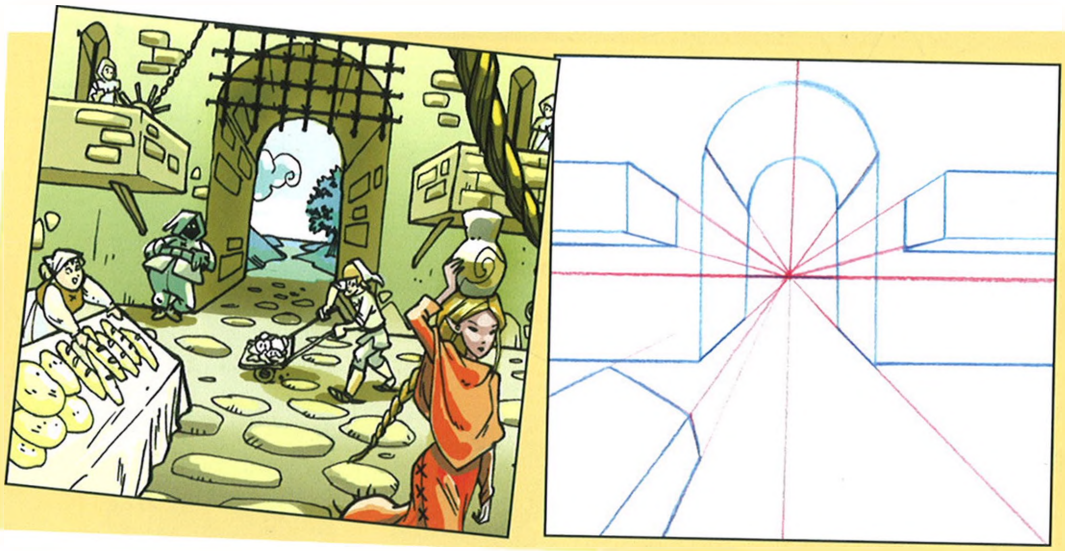
Frontale = un punto solo
L'osservatore si trova esattamente di fronte agli oggetti raffigurati, nello specifico alcuni cubi le cui facce anteriori sono parallele alla quarta parete, cioè al piano della vignetta sul quale si proiettano idealmente le immagini. In questo caso si applica la prospettiva frontale, che prevede un solo punto di fuga centrale sull'orizzonte, al quale condurre le linee di costruzione.



Dall'alto

Anche da un punto di vista elevato, che permette allo sguardo di spaziare panoramicamente, la gestione della scena risulta semplificata, poiché il punto di fuga garantisce un riferimento sicuro per il posizionamento e l'orientamento delle architetture, o le altezze dei personaggi.



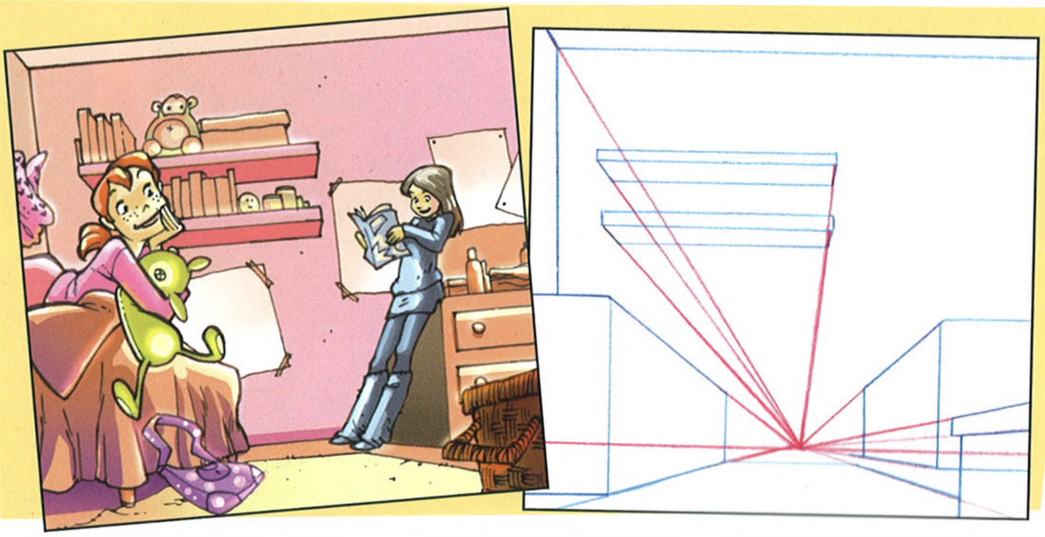


Altezza media

Variando la quota della linea di orizzonte cambia anche l'altezza del punto di fuga, ma il sistema funziona ugualmente. Usando un punto di osservazione ad altezza d'uomo puoi mostrare l'interno della struttura, le cui linee comunque convergono nel punto di fuga.

Dal basso e all'interno

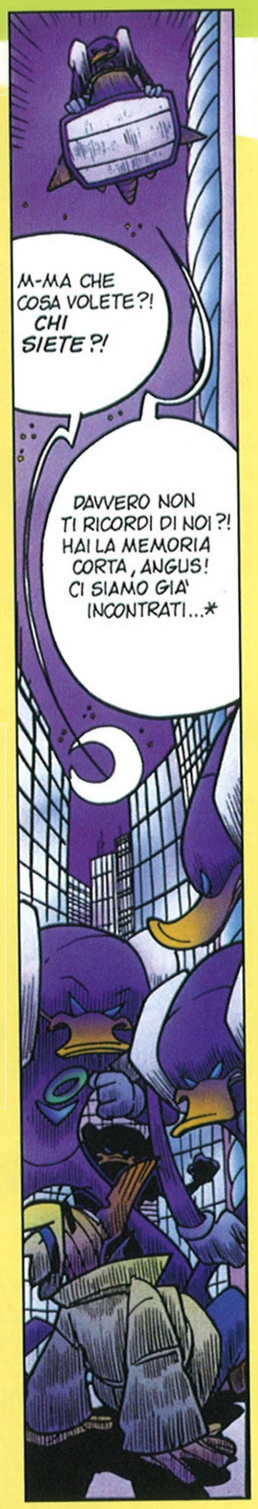
Un punto di vista collocato a livello medio o basso e associato alla prospettiva frontale è ideale per la rappresentazione di ambienti, o comunque di scene che desideri mostrare al lettore in maniera chiara e completa, ponendolo di fronte a esse in attesa di ulteriori sviluppi della situazione.

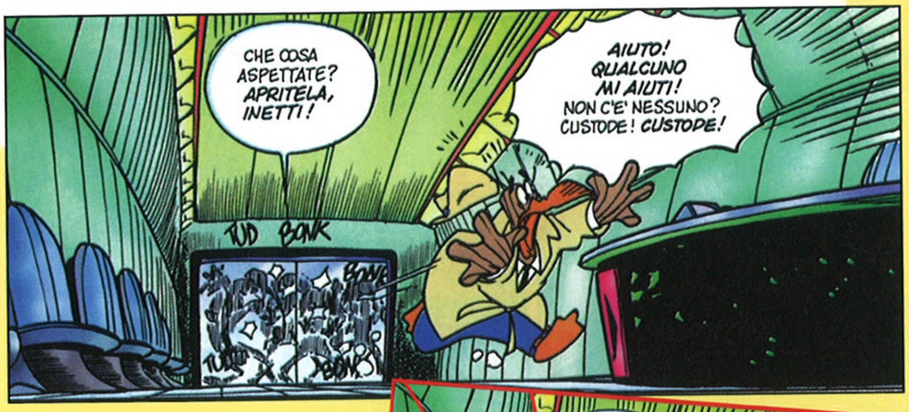


NOTE TECNICHE DI DISEGNO

FACCIAMO IL PUNTO

In queste vignette, tratte dalle serie "X-Mickey" e "PK - Paperinik New Adventures", ecco alcune applicazioni della **prospettiva frontale**. Come noterai, utilizzandola si definiscono esattamente aspetto e dimensioni di tutto ciò che è presente in scena, sfruttando elementi lineari (come pareti o arredi) che ne mostrino la costruzione, ma non necessariamente: l'effetto prospettico risulta comunque chiaro e preciso. Per comprenderne meglio l'impiego puoi sovrapporre un foglio di carta da lucido alle immagini per localizzare su di esse, come nell'esempio fornito, la linea di orizzonte e il punto di fuga.

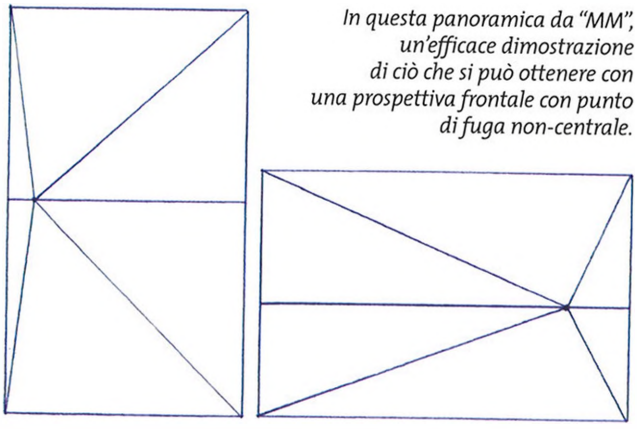




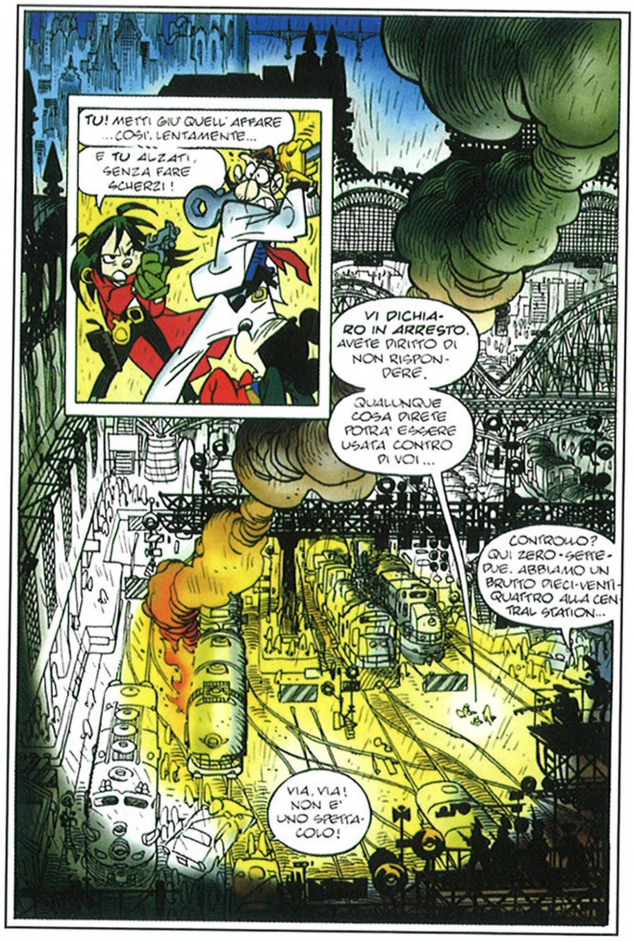
La prospettiva frontale assegna all'osservatore un punto di vista privilegiato, dal quale la scena gli si presenta nel modo più equilibrato e completo.

CENTRALE MA NON TROPPO

In una strutturazione rigorosa della prospettiva frontale il punto di fuga va collocato al **centro dell'orizzonte**. Il fumetto però, pur necessitando di una certa pratica delle regole prospettiche per produrre l'illusione della realtà, non è una forma di disegno tecnico, bensì di espressione artistica e di conseguenza concede qualche **piccola licenza**. Spostando dunque il punto di fuga a destra o a sinistra sulla linea di orizzonte, renderai la prospettiva meno simmetrica e perciò meno banale, più visivamente attraente e **credibile**, poiché in una scena reale la perfetta simmetria è una condizione rara.

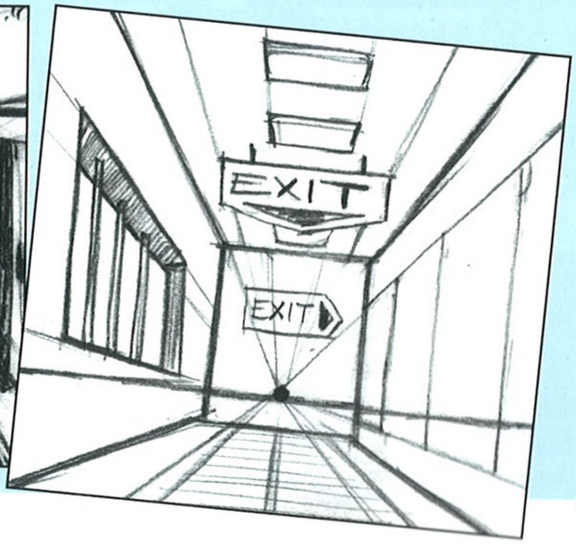


In questa panoramica da "MM", un'efficace dimostrazione di ciò che si può ottenere con una prospettiva frontale con punto di fuga non-centrale.



LA GIUSTA INCLINAZIONE

Sommando l'effetto prodotto dall'altezza della linea di orizzonte a quello della prospettiva frontale puoi dare la sensazione di un percorso in **salita**, oppure in **discesa**. Per rinforzarne la percezione cerca di inserirvi elementi che ne scandiscano lo spazio, come oggetti e personaggi distribuiti a diverse distanze, o elementi architettonici in visione prospettica.

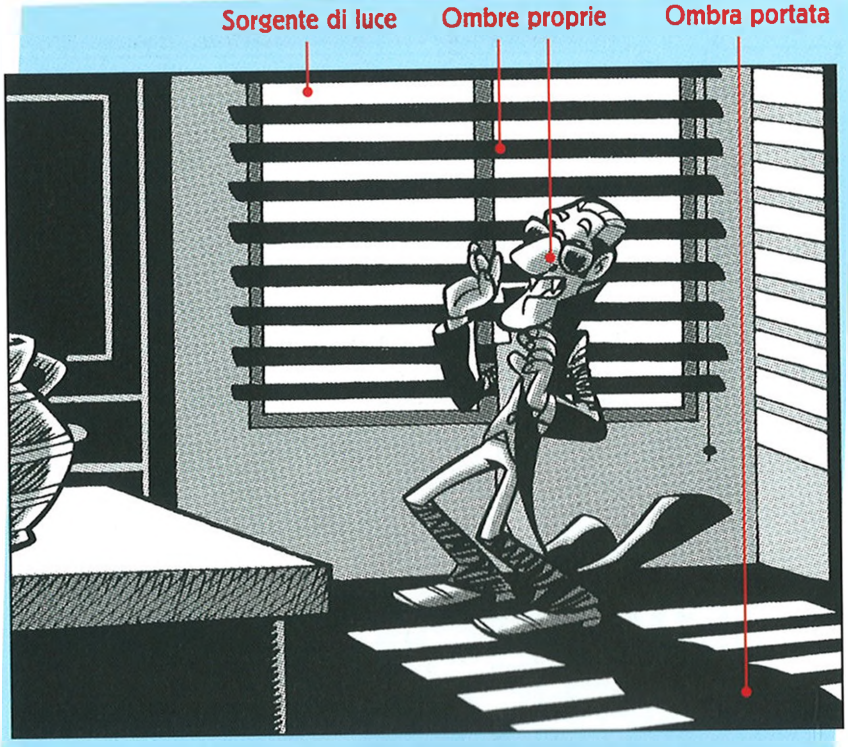


Nei piani inclinati, l'orizzonte ottico dove convergono le linee di fuga non combacia con quello reale.

All'ombra della TAVOLA

La luce è un requisito essenziale per la visione e quindi per il disegno, ma per l'artista l'ombra è un utensile ancor più fondamentale.

Tanto la sceneggiatura quanto il disegno prendono in considerazione – come primo fattore che guida la visualizzazione della vignetta – le **condizioni generali di illuminazione** dell'ambiente, ovvero quelle che lo riguardano nel complesso, a partire dalle indicazioni "giorno" o "notte" della descrizione. È una priorità ovvia, ma al di là della necessità di stabilire quanto è possibile vedere della scena, luce e ombra incidono sull'**estetica** e sull'**intensità narrativa** delle immagini. In special modo l'ombra, che traducendosi in aree nere o scure e in segni più consistenti della normale inchiostrazione delle linee del disegno, modella maggiormente le figure, modifica i pesi grafici della vignetta e addirittura può essere utilizzata per gestirne la regia. A patto di imparare a non considerarla un presupposto, bensì uno **strumento**.



La collocazione della fonte luminosa definisce la direzione delle ombre proprie e di quelle portate.

TERMINOLOGIA MINIMA

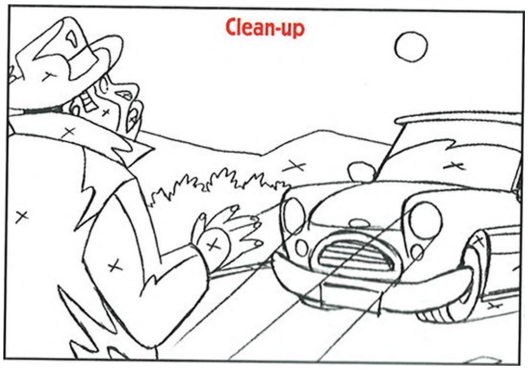
Per parlare delle ombre e dei modi per rappresentarle e usarle è necessario introdurre un minimo di vocabolario tecnico. Decisamente ridotto, poiché in sostanza è composto di due sole definizioni, che distinguono le ombre dette **proprie** da quelle **portate**. Le prime sono appunto proprie della figura che stai disegnando, corrispondenti alle sue parti non raggiunte (o non completamente) dalla luce, dove si formano zone di colore più scuro, oppure in nero pieno o al tratteggio. Si chiamano invece ombre portate quelle che gli elementi raffigurati proiettano sull'ambiente circostante, o sugli altri oggetti. Entrambe possono essere impiegate per caratterizzare la scena e l'azione, con significati differenti.

IL PROBLEMA DI PETER

All'inizio del celebre romanzo "Le Avventure di Peter Pan", nonché dell'omonimo classico Disney d'animazione, il protagonista dà la caccia alla propria ombra fuggitiva. In effetti l'attenzione che normalmente diamo alla nostra ombra è così scarsa che se anche noi la perdessimo, probabilmente non ce ne accorgeremmo. L'uso comune che se ne fa nelle vignette è altrettanto modesto: le ombre portate dei personaggi sono ridotte a piccole pozzanghere d'inchiostro ai loro piedi, o addirittura ai pochi segni di un tratteggio simbolico. Con ragione, perché se le disegnassimo sempre in modo esteso e dettagliato in nero pieno, l'equilibrio grafico ne verrebbe inutilmente sconvolto e le scene apparirebbero molto più drammatiche, anche dove non è necessario. Mantieni dunque queste ombre al **minimo indispensabile**, ma non dimenticarle, poiché senza di esse diventa visivamente difficile individuare il punto di contatto fra il suolo e i piedi del personaggio, che perciò sembra sospeso in aria, e anche posizioni e profondità di campo risultano sfalsate. Eccezionalmente però le ombre si possono impiegare per definire effetti e connotare situazioni, con un linguaggio specifico di cui ci occuperemo nelle prossime pagine.

A OCCHIO E... CROCETTE

L'inserimento delle ombre nel disegno si attua con metodi differenti a seconda delle varie tappe di lavorazione. Negli schizzi e in fase di layout le ombre si segnano rapidamente con la matita blu, solo per avere un'idea più completa del carico che porteranno nella scena. Nei clean-up (le matite pulite e definitive) si tracciano quelle corrispondenti ai tratti più marcati, ma delle grandi ombre che diverranno ampie campiture nere si segnano i soli contorni, mettendo all'interno alcune "**X**" che indicano convenzionalmente il **nero pieno**. È una pratica che serve sia a risparmiare tempo, visto che le aree in ombra verranno poi coperte dalla china ed è dunque superfluo riempirle a matita, sia a favorire il trasferimento dell'inchiostro, che aderisce meglio sulla carta pulita che sulla patina grassa della grafite.



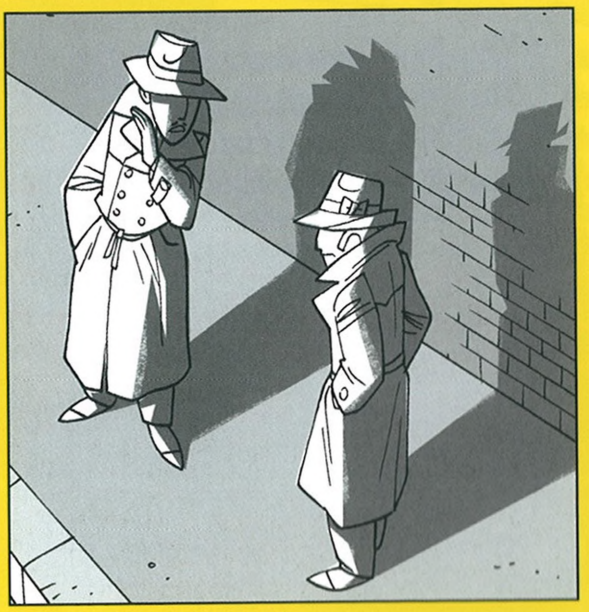
PERSONAGGI... *in ombra*

Come raddoppiare l'intensità dell'interpretazione dei tuoi personaggi? Facendo recitare anche le loro ombre!

Ciascun protagonista porta con sé una silenziosa controfigura vestita di nero. È la sua **ombra**, che normalmente – come già abbiamo visto – si riduce a pochi segni sul terreno. Ma se le diamo spazio è in grado di amplificare la **recitazione**, di produrre **effetti suggestivi** e di **alzare i toni** del racconto. Perché ogni ombra è resa graficamente pesante dal suo colore scuro, suggerendo sia oscurità sia luce molto forte, entrambe condizioni di parziale disagio per l'azione. Qualunque sia la ragione, quando è utilizzata a dovere l'ombra attira l'attenzione del lettore e sottolinea l'atmosfera della vignetta. A partire dalle **ombre portate** che i personaggi proiettano sull'ambiente, che sono uno dei più preziosi strumenti di interpretazione.

FEDELI ALLA FONTE

L'impiego di ombre importanti nelle immagini prevede che l'artista decida dov'è collocata la **luce**. Se la sorgente luminosa è a destra, l'ombra va a sinistra, e viceversa per tutte le possibili coppie di direzioni. È una nozione ovvia, ma solo fino a un certo punto, perché un errore altrettanto banale e ricorrente è quello di posizionare le ombre portate non dove la logica vuole che siano, bensì dove stanno bene nel disegno. Le esigenze della composizione però devono piegarsi a quelle della realtà, per cui – a meno di rendere evidenti più fonti di illuminazione – in condizioni normali una sola luce rischiara l'intera scena, stabilendo il senso di tutte le ombre, che occorre siano **coerenti** e **solidali**.



Ombre coerenti (corrette)

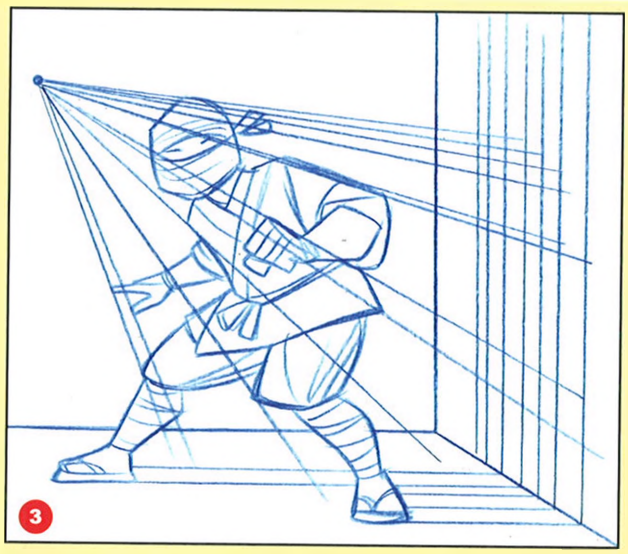
Ombre incoerenti (sbagliate)

ALLA LUCE DELLA MATITA

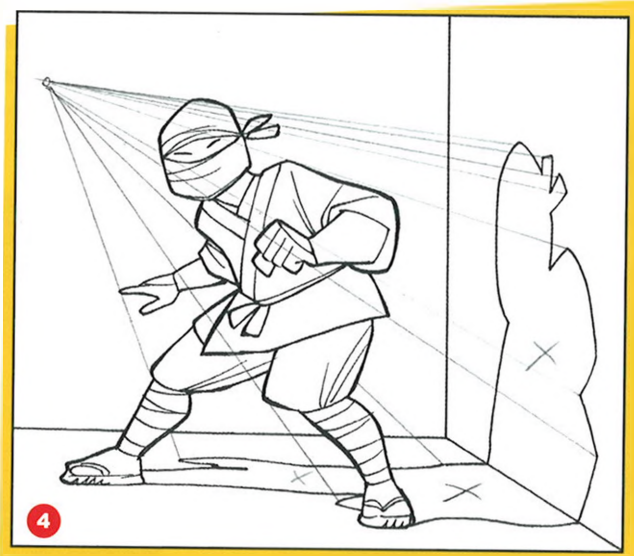
Quella del fumetto è una forma di espressione artistica, che dunque può concedersi qualche **licenza** e non obbliga a calcolare con precisione forma e dimensione delle ombre portate, come faremmo per un disegno tecnico. Nondimeno, l'**illusione di realtà** che è bene infondere nelle vignette rende utile qualche suggerimento su come costruire l'ombra di un personaggio.

Disegna il personaggio o l'oggetto di cui vuoi proiettare l'ombra. Quindi definisci il campo visivo della scena in cui si trova, comprendente le superfici su cui cadrà l'ombra, e l'ubicazione della fonte di luce, che per comodità consideriamo ridotta a un singolo punto.

Porta un certo numero di linee parallele, con inclinazione a piacere secondo la direzione che vuoi dare all'ombra, sui piani verticali e orizzontali (pavimento, pareti e così via) che questa toccherà. Servono a definire lo spazio in cui localizzarne i contorni.



Traccia alcune linee rette di costruzione, corrispondenti ai raggi della luce, che dalla fonte luminosa passino per la sommità della testa del personaggio e per altri punti di riferimento come mani, spalle ecc., fino alle parallele: dove si intersecano è il punto in cui cade l'ombra.



Usa questi punti di riferimento per definire i contorni dell'ombra in tutti i dettagli. In alcune parti l'ombra risulta maggiormente deformata che in altre, ma così accadrebbe anche nella realtà. Per finire inchiostra il disegno eliminando le linee di costruzione.

Modellati al TRATTEGGIO

Che cosa può distinguere un cerchio da una sfera in un disegno bidimensionale? Nulla, se non l'effetto della luce.

La gradualità delle ombreggiature definite dal **tratteggio** colloca spazialmente la sorgente luminosa grazie alle variazioni di illuminazione della scena e simula la **tridimensionalità** dei volumi per come la luce si distribuisce su di essi. Non si tratta solo di un effetto grafico: anche nella realtà una luce molto intensa "appiattisce" le immagini cancellandone le ombre e perciò, in fotografia e nelle riprese cinematografiche, la "**dazione**" – com'è definita tecnicamente – delle luci viene progettata con cura. Nel fumetto quest'**illuminazione volumetrica** si traduce in una sintesi di visualizzazione e di tecnica. Occorre cioè che l'artista sappia come luci e ombre si comportano sulle superfici e come suggerirne gli effetti, per modellare le forme ed evitare che il tratteggio si riduca a un puro groviglio di linee.

LUCI A TUTTO TONDO

Gli oggetti con **superfici piane** o **sfaccettate** sono i più semplici da ombreggiare con il tratteggio. La faccia rivolta verso la fonte luminosa non ne conterrà, quella che la luce non raggiunge sarà in nero pieno e sulle sfaccettature intermedie applicheremo tratteggi con intensità crescente. Più complessa è la situazione delle superfici **curve**, **cilindriche** o **tonde**, dove è difficile stabilire confini netti fra i valori di grigio, ma che proprio per questo acquistano piena rotondità con un tratteggio incrociato. Per aiutarci a disporlo possiamo pensare che su una superficie sferica luci e ombre si irraggino per cerchi concentrici, come in quest'immagine.

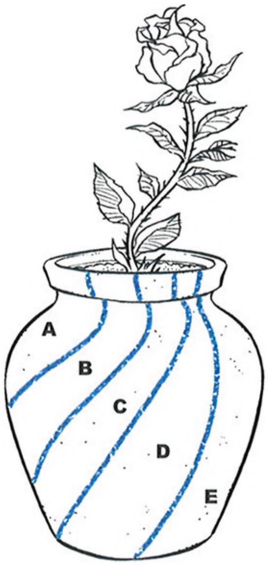
Traducendo in colore i vari livelli del tratteggio incrociato (giallo per il primo ordine di linee, arancio dove si sovrappone il secondo e così via), visualizziamo come l'incremento dell'ombra si disponga in aree circolari concentriche a partire da un riflesso centrale.

UNA LUCE... OLEOSA

Per gestire la diffusione di luci e ombre su una superficie sferica o curva, proviamo a considerare la luce come un **liquido denso**, una vernice che versata su un oggetto si raccoglie e poi cola su di esso, formando una patina sempre più sottile. Dove la quantità di "luce liquida" è consistente, l'oggetto è illuminato, mentre dove il suo spessore si riduce, l'ombra – ossia il tratteggio – è più fitta.

1

Supponiamo di voler ombreggiare un vaso come questo. La superficie è curva, quasi sferica e la luce proviene dall'alto, leggermente in diagonale.



2

Delimitiamo per prima cosa le aree corrispondenti ai vari toni del tratteggio, con linee curve – come nella pagina precedente – dove il vaso è più tondeggiante.

3

La prima area è maggiormente illuminata, dunque resterà bianca. Dalla seconda in poi, per l'intera estensione, inseriamo il primo passaggio del tratteggio.

4

Dalla terza sezione il tono dell'ombra si fa più scuro, quindi incrociamo il tratteggio con un secondo passaggio, anche qui fino alla base del nostro oggetto.

NOTE TECNICHE DI DISEGNO

5

Nella quarta sezione, sempre rispettando la forma delle aree circoscritte in precedenza, al tratteggio si aggiunge un altro ordine, incrociando più trame di linee con verso differente. A ogni passaggio il valore del grigio cresce.

6

Al livello inferiore, il più lontano dalla luce e dove l'ombra è più fitta, completiamo la trama del tratteggio. Addensiamone la parte più bassa in nero pieno solo se vogliamo un contrasto più intenso.

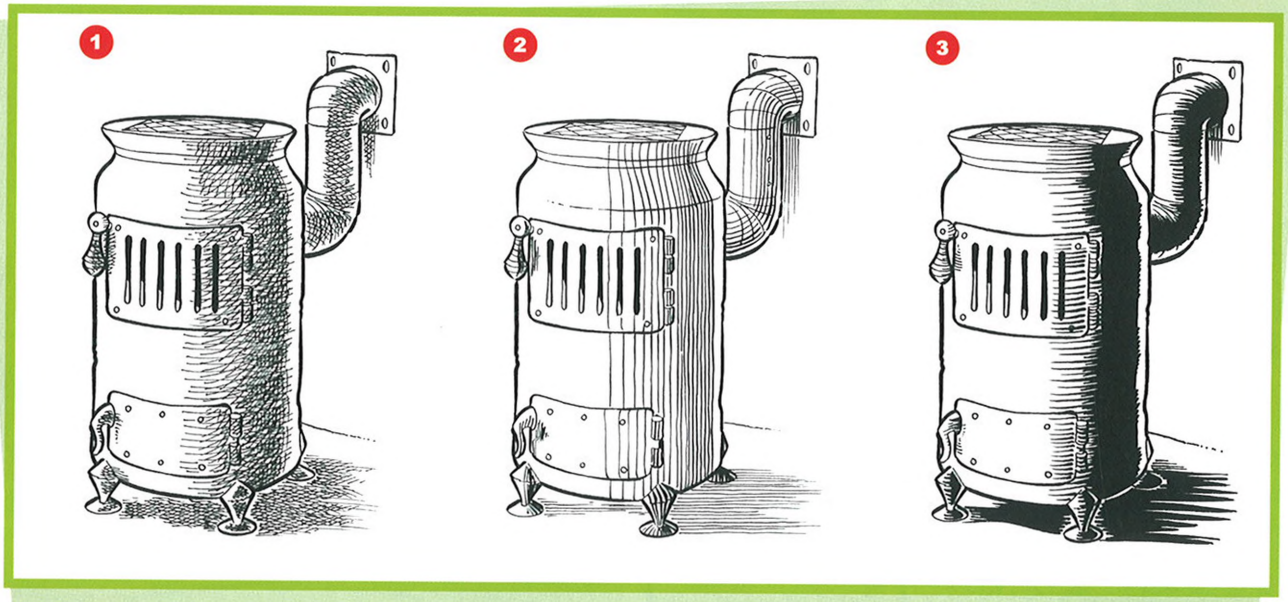
7

Se il vaso contiene qualcosa (per esempio un fiore), non dimentichiamo che la sua ombra portata dovrà essere coerente con la direzione della luce e che si stenderà curva, seguendo la superficie.

Con una fonte luminosa dal basso, l'ombra si raccoglierà come una sorta di mezzaluna sulla parte superiore. Sperimentando provenienze diverse potrai provare vari effetti, ma rammenta che la luce che sceglierai deve valere per l'intera scena.

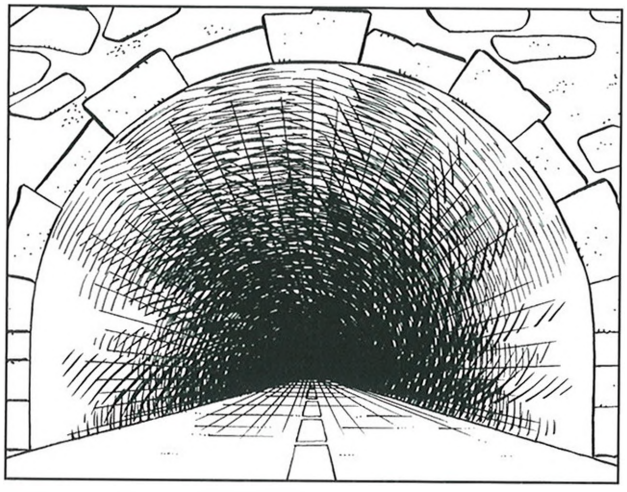
LA CLASSE DEL CILINDRO

Sugli **oggetti cilindrici** l'ombra si dispone con un andamento particolarmente interessante, rappresentabile con varie tecniche. Possiamo utilizzare sia il tratteggio **incrociato** (fig. 1), sia quello semplice **verticale** (fig. 2), o quello "**a pettine**" (fig. 3), più pesante. In tutti i casi, non portando l'ombreggiatura fino al margine della figura e lasciando subito dopo l'area a tratteggio una sottile linea di luce verticale, posizionata dalla parte opposta alla luce principale, otteniamo un effetto più elegante e... cilindrico!

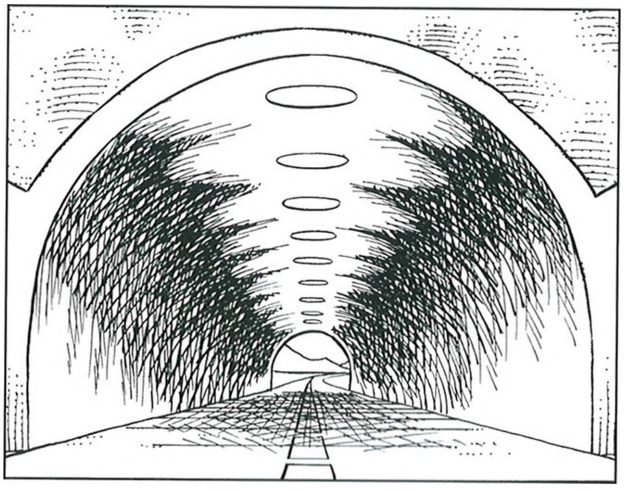


NEL TUNNEL

Una superficie cilindrica vista dall'**interno**, come potrebbe per esempio essere una galleria, si ombreggia meglio a tratteggio incrociato, sempre tenendo presente l'origine della luce e regolandosi come per la disposizione spaziale delle ombre in un interno, più fitte in campo lungo, dove la luminosità esterna non arriva, o al contrario proviene da un'imboccatura aperta.

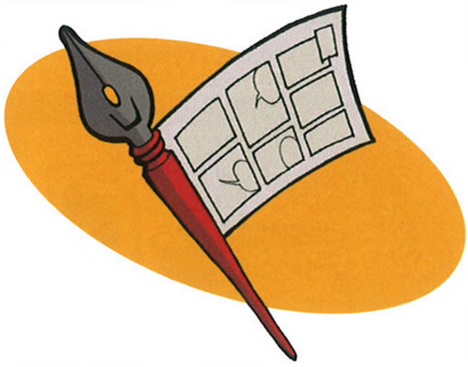


Un tratteggio incrociato disposto a seguire la forma cilindrica delle pareti, con il nero pieno al centro, definisce sia l'oscurità crescente sia l'effetto di profondità.



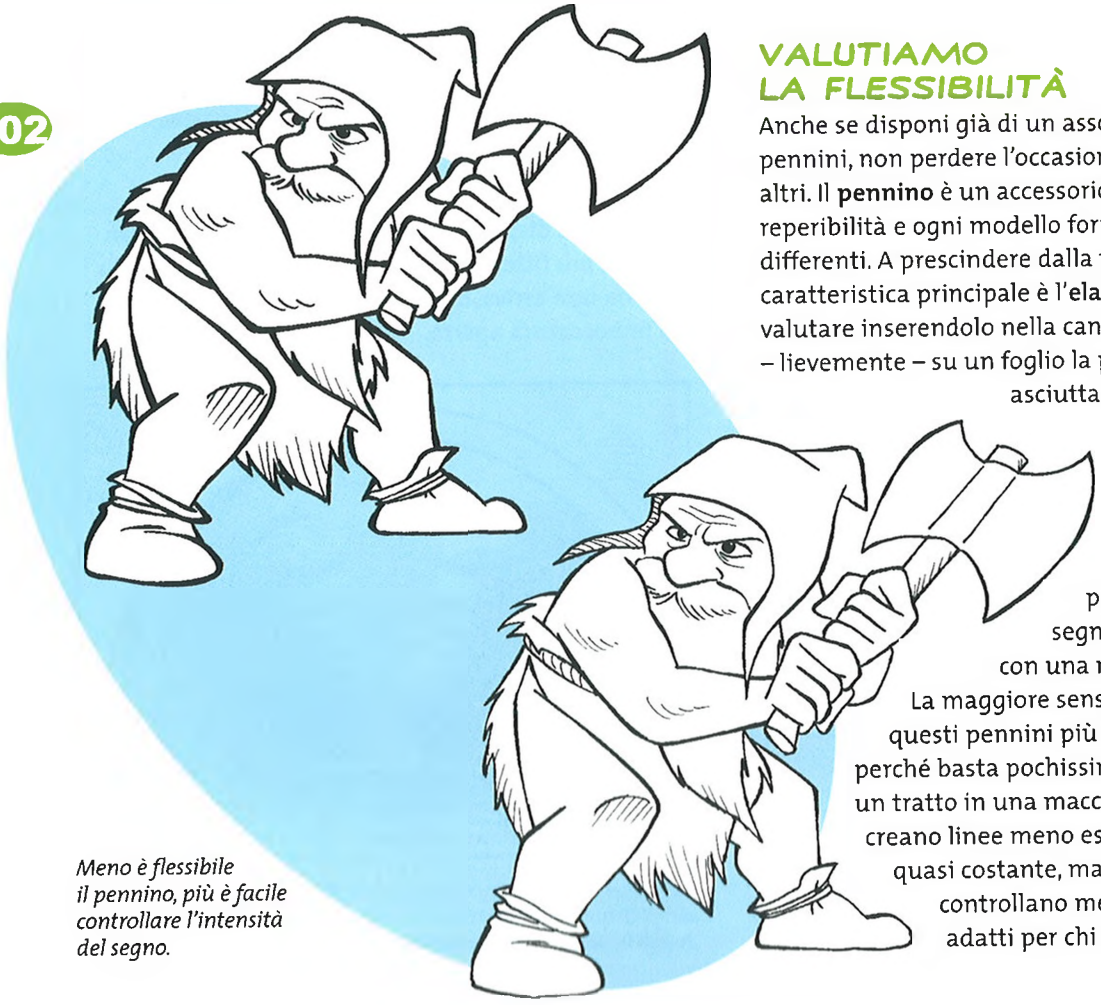
La luce esterna a entrambe le estremità del tunnel e quella dell'illuminazione interna riducono le ombre a due strisce lungo le pareti, e a un'area al centro della strada.

Un GRAFFIO d'inchiostro



Il pennino: un'aguzza e sensibile punta metallica che da oltre un secolo disegna le storie e scrive la Storia del fumetto!

Dall'inizio della storia del fumetto moderno, i due protagonisti dell'inchiostrazione sono **pennino** e **pennello**. La popolarità di ciascuno fra gli artisti è soggetta a veri e propri trend, così in passato si sono dati periodi in cui il pennino la faceva da padrone, mentre attualmente è il pennello ad andare per la maggiore. Ma fra i due non c'è uno strumento migliore dell'altro, l'unico errore da evitare è quello di lasciarsi influenzare dalle preferenze altrui. Chi inizia la carriera deve **sperimentare** sia il primo sia il secondo e impadronirsi quanto più possibile di entrambe le tecniche, per poter scegliere quella che gli consente di esprimersi al meglio, come per alternarle o farle convivere sulla stessa tavola.



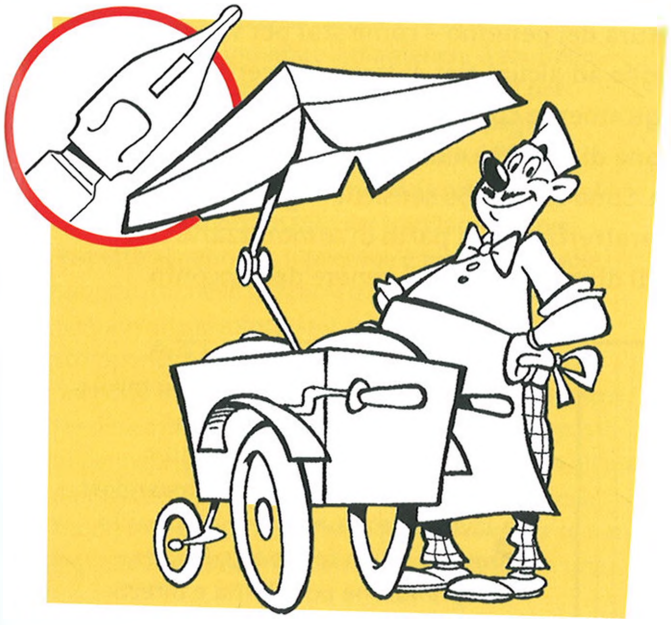
Meno è flessibile il pennino, più è facile controllare l'intensità del segno.

VALUTIAMO LA FLESSIBILITÀ

Anche se disponi già di un assortimento di pennini, non perdere l'occasione di acquistarne altri. Il **pennino** è un accessorio di non facile reperibilità e ogni modello fornisce risultati differenti. A prescindere dalla forma, la sua caratteristica principale è l'**elasticità**, che puoi valutare inserendolo nella cannuccia e premendo – lievemente – su un foglio la punta metallica asciutta. Quella dei pennini più **flessibili** si piega e si apre facilmente e perciò, una volta carica d'inchiostro, permette di modulare segni più fini o più larghi con una minima pressione. La maggiore sensibilità però rende questi pennini più difficili da usare, perché basta pochissimo a trasformare un tratto in una macchia! Quelli **rigidi** creano linee meno espressive, di intensità quasi costante, ma in cambio si controllano meglio e sono più adatti per chi è alle prime armi.

FORME E SEGNI

L'artista che ha la fortuna di mettere le mani su una partita di pennini d'epoca ne troverà di **sagomati** nei modi più strani, per esempio a forma di Torre Eiffel, o di mano con l'indice puntato! Indipendentemente da questi voli di fantasia dei produttori, a influire sul segno è l'estremità della **punta**. Quelle più **appuntite** – per distinguerle basta sfiorarle, sono molto pungenti – creano linee più fini, ideali per tratteggi sottili e dettagli. Meno per i contorni delle immagini, sia per l'esiguità del tratto sia per il maggiore attrito sulla carta, che le porta a impigliarsi su invisibili irregolarità della superficie, provocando spruzzi e macchie.



Le punte leggermente **arrotondate** o **smussate** sono le più versatili, in grado di produrre segni larghi o sottili con il minore sforzo, sensibili alla guida della mano e meno alla porosità o alle imperfezioni del foglio. Sono adatte alla gran parte del ripasso e, salvo speciali esigenze, permettono di eseguirlo senza cambiare pennino da un elemento all'altro del disegno. Dalle **punte piatte a scalpello** si ricavano segni particolari, marcati ma relativamente sottili se la linea segue l'andamento del taglio del pennino, o di spessore rilevante quando è perpendicolare a esso. Ciò permette di ottenere modulazioni eleganti e suggestive cambiando la direzione del segno senza interromperlo, ma farlo richiede una certa abilità, perciò non è il caso di provarci direttamente nella vignetta se non lo si è mai fatto in precedenza. Meglio prima fare qualche prova, per esempio riproducendo i disegni di questa pagina.

ELIMINIAMO I GRASSI

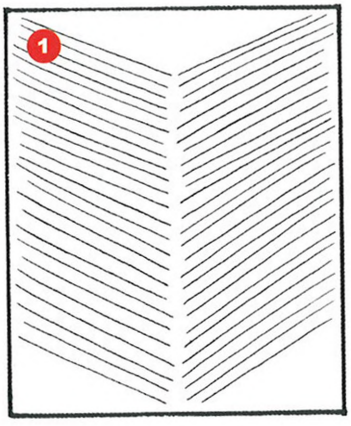
KNOW HOW

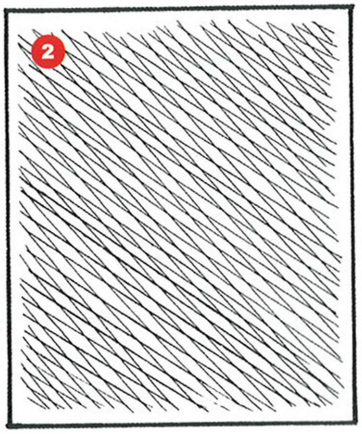
Qualunque tecnica d'inchiostrazione adotterai, prima di iniziare dà una veloce passata alla tavola con la **gommapane**. Abbasserai l'intensità della matita, migliorandone la copertura da parte della china, ed eliminerai la patina grassa della grafite, permettendo all'inchiostro di fissarsi sulla carta e non su di essa. Altrimenti, al momento della sgommatura finale della tavola inchiostrata, ti può succedere di eliminare anche alcune parti dell'inchiostrazione.

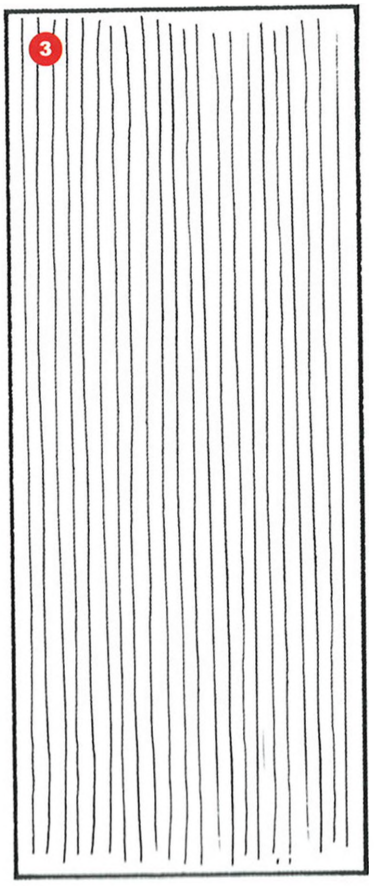
Nervoso a CHI?

L'inchiostrazione realizzata con il pennino ha connotazioni stilistiche proprie. Conoscendole, si impara... a non contrariarlo!

Del segno del pennino, chi se ne intende dice che è **sensibile** e nervoso. Ovviamente non significa che ha un carattere difficile, ma che risente di ogni minima variazione impressa dalla mano di chi lo impugna, sia per quanto riguarda la pressione sia relativamente alla stabilità. Questo lo rende uno strumento personale con cui l'artista esprime uno stile inconfondibile, ma anche più complesso da manovrare con sicurezza. Inoltre la natura del pennino – come stai per vedere – si presta meglio ad alcuni tipi di tratto e a certi movimenti, che semiologicamente comunicano al lettore un'impressione di rapidità e decisione o, al contrario, di incertezza. Sono entrambe sensazioni graficamente attraenti e caratterizzanti, a patto di armonizzarle con il tuo modo di disegnare e con il genere del racconto.

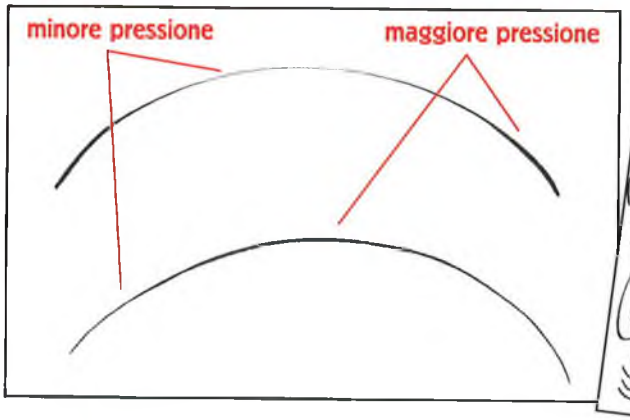


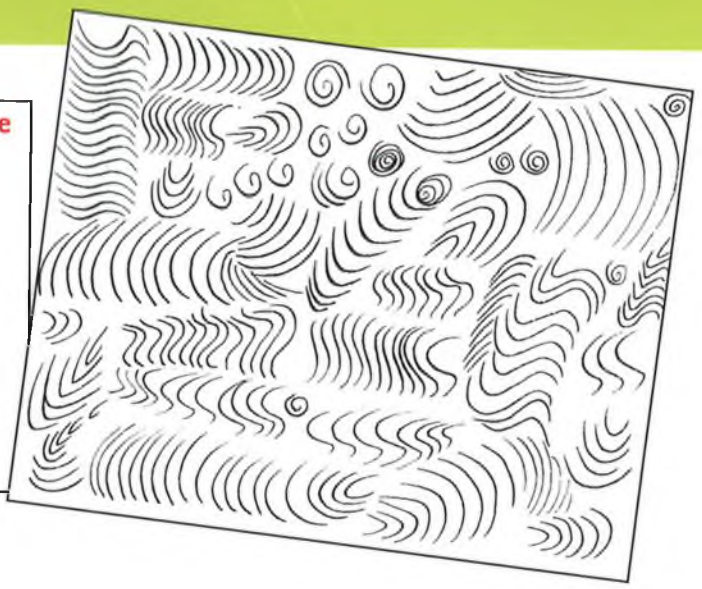




NUOVE POSSIBILITÀ

Prima di iniziare a ripassare la tavola, mano e pennino devono fare conoscenza. Lo sanno bene gli inchiostratori esperti, che trovandosi a lavorare con un pennino nuovo lo **provano** su un foglio a parte per comprenderne possibilità e difetti. Scegli quindi quello che userai per inchiostrare il disegno e comincia con l'eseguire una serie di tratteggi inclinati a linee corte, fino a farlo in modo rapido, ottenendo segni di uguale consistenza come nella figura 1. Poi passa al tratteggio incrociato (fig. 2): scoprirai che il pennino, incontrando una linea non del tutto asciutta o un impercettibile grumo, ha la brutta abitudine di spandere! Solo l'esercizio fornisce la sensibilità per accorgersi del pericolo e fermarsi in tempo. Infine allenati a tracciare linee verticali lunghe e continue (fig. 3). Quando disegnerai ogni tipo di linea con rapidità e sicurezza, sarai pronto per affrontare le curve.



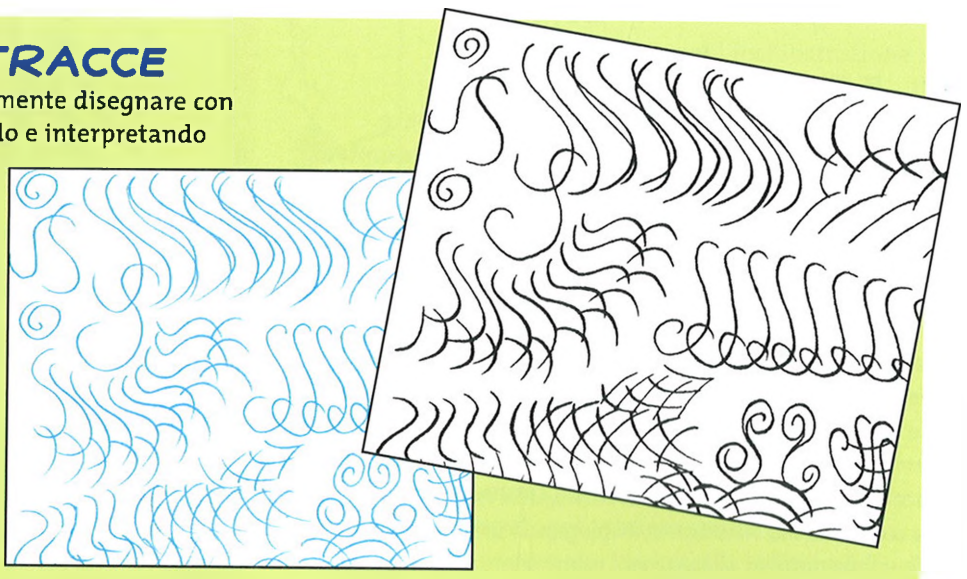


LA PARABOLA DELL'INCHIOSTRATORE

Gli esercizi per imparare a mantenere il controllo del pennino sono simili a quelli consigliati per il pennello (di cui parleremo tra poche pagine) e appunto per questo permettono di verificare le differenze fra i due strumenti, la più vistosa delle quali è il comportamento nel tracciare le **curve**. Rispetto al pennello, il pennino è meno scorrevole, soprattutto nelle parabole a tutto sesto (ossia pienamente arrotondate), per cui può essere utile scomporle in più segni, che producono l'effetto "nervoso" di brevi segmenti curvi. Il pennino inoltre tende a comportarsi in modo esattamente opposto al pennello, cioè a lasciare un segno più **deciso** all'inizio dell'arco, che si assottiglia con l'arrotondarsi della traiettoria. È un effetto tipico e gradevole, ma se non è quello che desideri occorre compensarlo con una maggiore pressione per allargare il tratto. Attenzione, però: se usi un pennino elastico la pressione deve essere minima, o invece di un flusso appena superiore d'inchiostro, sulla tavola ne scenderà un'intera goccia! Al contrario, negli zig-zag (caratteristici di questo tipo di inchiostrazione per sostituire piccoli tratteggi) il pennino è **più maneggevole** del pennello e sopporta meglio gli scarti bruschi, senza variazioni d'intensità. Tante peculiarità rendono indispensabile qualche prova... o anche di più. Esamina gli esempi di questa pagina ed esercitati a ripeterli. Per acquistare una totale padronanza del pennino è necessario farlo centinaia di volte. In genere agli inizi i risultati sono disastrosi. I primi segni sono sgradevoli, imprecisi, discontinui e le macchie si sprecano, ma non scoraggiarti: tutti i professionisti ci sono passati!

SEGUIRE LE TRACCE

Inchiostrare non è semplicemente disegnare con la china, bensì farlo seguendo e interpretando una **traccia a matita preesistente**. Quando sarai in grado di replicare senza sforzo i tipi di segni di queste pagine, passa a disegnare con la matita linee di ogni genere, rette, curve, spirali e a zig-zag, e ripassale cercando di modulare vuoti e pieni non casuali, collocati esattamente dove li desideri.

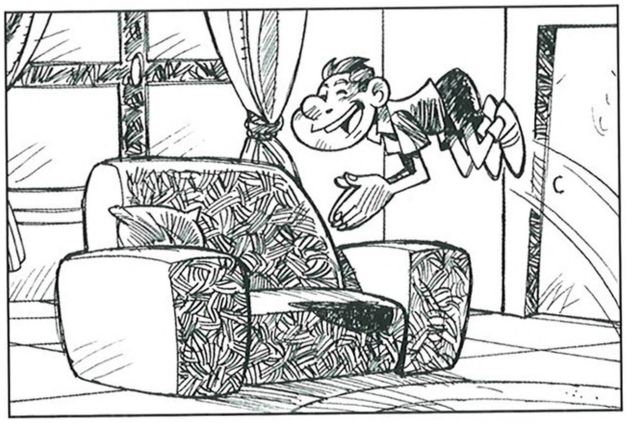


OLTRE AL DISEGNO...

UN SEGNO AVVENTUROSO

Gli esercizi delle pagine precedenti hanno una doppia finalità. Da una parte inducono la mano a prendere confidenza con il pennino, dall'altra ti permettono di "**capirlo**". Ogni spiegazione è infatti inutile, se non riesci a riferirla alle sensazioni concrete provate inchiostrando. Nel farlo ti sarai reso conto di come il pennino renda meglio nel tracciare **linee brevi** e **secche** e di quanto contenute e raffinate siano le variazioni di consistenza del suo segno. Il ripasso risulta meno morbido rispetto al pennello, più asciutto e adulto, più dinamico eppure inquieto. Per questo il pennino è preferibile per il fumetto realistico-avventuroso, o per quello comico-grottesco destinato a un target maturo, che non per l'umoristico, come risulta evidente da questi esempi.

In un contesto realistico, il tratto tipico del pennino esalta la dimensione adulta della scena, cui il segno secco e incisivo dà un sapore di istantanea colta dal vero.



Il ripasso a pennino eseguito con tutte le sue peculiarità stilistiche è troppo sofisticato per il genere umoristico e lo fa sembrare una rilettura intellettuale di se stesso.

IL TONO DEL PENNINO

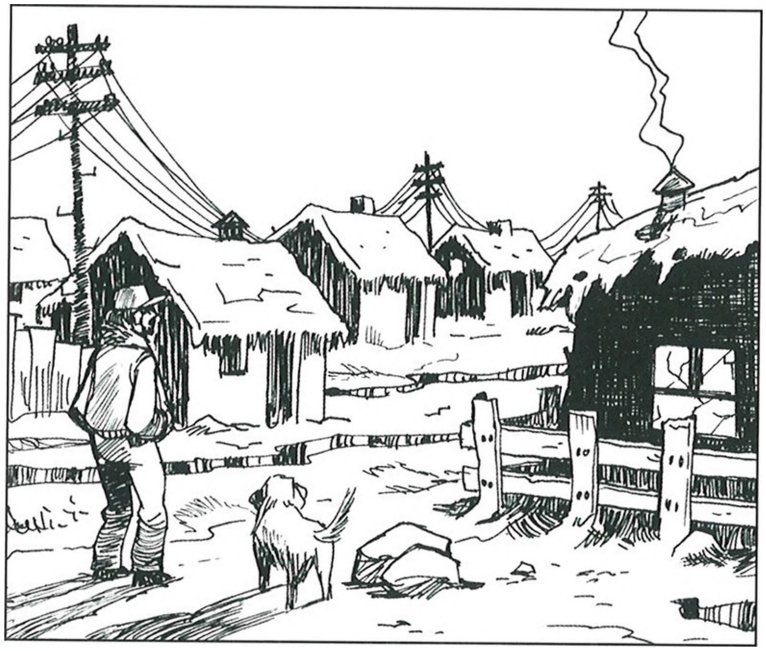
Il **tono** del segno è la sua capacità di esprimere più o meno vigore nelle linee di contorno e di definire le ombre minori attraverso l'intensità e l'ampiezza. Quello del pennino, per quanto sia modulabile, è più fine e continuo rispetto al tono del pennello. Non è un fatto negativo, bensì una caratteristica da assecondare: quando lo usi, alterna i **tratti rinforzati** intensificando la pressione ad altri che renderai più significativi **raddoppiando le linee** e ricorri al tratteggio nelle zone d'ombra, per le quali utilizzeresti pennellate decise. Questo renderà evidente lo stile del pennino, che è ciò che desideri se hai scelto di utilizzarlo per inchiostrare. Una volta imparato a controllare lo strumento, impiegando un pennino molto flessibile potresti allargarne il segno tanto da simulare quello di un pennello medio-fine.

MISURE D'EMERGENZA

La **macchia** è sempre in agguato! Che fare per rimediare? Sulle piccole macchie "a spruzzo", che si producono quando il pennino si blocca su una irregolarità della superficie della tavola per poi scattare come una molla, una volta asciutte intervieni con la **gomma** o con il **bianco**. In caso di dispersioni più consistenti, come grosse gocce, toccale leggermente con la punta di un **foglio** di carta assorbente o da cucina, in maniera che ne assorba la maggior parte, quindi lascia asciugare e infine provvedi alla correzione o, nei casi peggiori, a un "rattoppo" eseguito su un altro pezzetto di carta e poi incollato sulla macchia.

PERSONALITÀ... CALLIGRAFICA

Il pennino può produrre sia linee continue e abbastanza uniformi sia irregolari. Optare per le une o per le altre, oppure mescolarle, compone una vera e propria calligrafia che rende l'opera dell'artista riconoscibile. Affinché il risultato sia esteticamente valido, bisogna far "**muovere**" il segno nei modi e nei punti opportuni. Nella vignetta che segue, le linee lunghe sono state ripassate con lievi variazioni, che le rendono più incerte e ne modificano il valore attirando lo sguardo. I contorni delle immagini sono invece frammentati e creano l'impressione di un'inchiostrazione rapida e impulsiva, artistica ed emozionale.

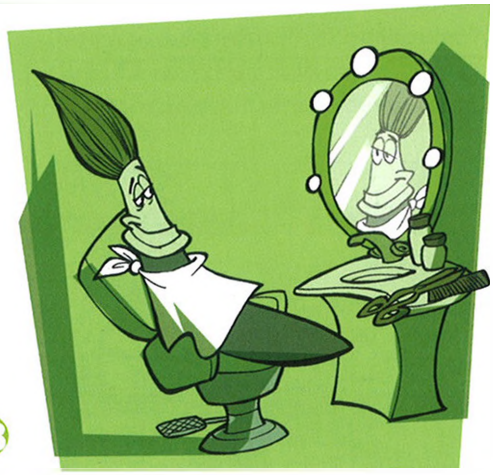


VIBRAZIONI POSITIVE

Adottare il pennino per l'inchiostrazione equivale a scegliere la **linearità**, che se non fornisce alle immagini la consistenza e la profondità di tecniche diverse, consente però di far vibrare la superficie della tavola come nessun'altra. È il "**tono piatto**", che si realizza interpretando ogni elemento del disegno mediante linee e tratteggi, attraverso il quale il bianco del foglio traspare dando luminosità alla scena. Utilizzandolo ricorda di lasciare nella composizione aree interamente bianche (qui ancor più importanti per l'assenza di neri pieni) e di non coprire di segni ogni minimo spazio disponibile, per evitare che la vignetta soffochi in un inespressivo grigiore totale.

Non un PELO fuori posto

Il pennello è lo strumento migliore per un'inchiostrazione sciolta e scorrevole, ma tanta disinvoltura nasconde tecnica e preparazione.



La differenza fra pennino e pennello si svela nel **rapporto** che entrambi hanno con la carta. Il primo la graffia delicatamente, si impunta, cambia direzione malvolentieri e preferisce lasciare su di essa segni **brevi** e **rapidi**. Il secondo predilige invece le linee lunghe, **curve** e **morbide**, che traccia con un'acrobatica eleganza... a saperlo usare, perché in caso contrario è ancor più sensibile del pennino e traduce ogni incertezza o esitazione in scarabocchi involontari! Una volta che l'avrai convinto a collaborare però il pennello ti stupirà per la sua scorrevolezza e manovrabilità su qualsiasi tipo di foglio, la leggerezza che non affatica la mano e la pienezza del segno. Non attendere successi immediati: impossessarsi della tecnica dell'inchiostrazione a pennello richiede pazienza e applicazione. Ma ne vale la pena.

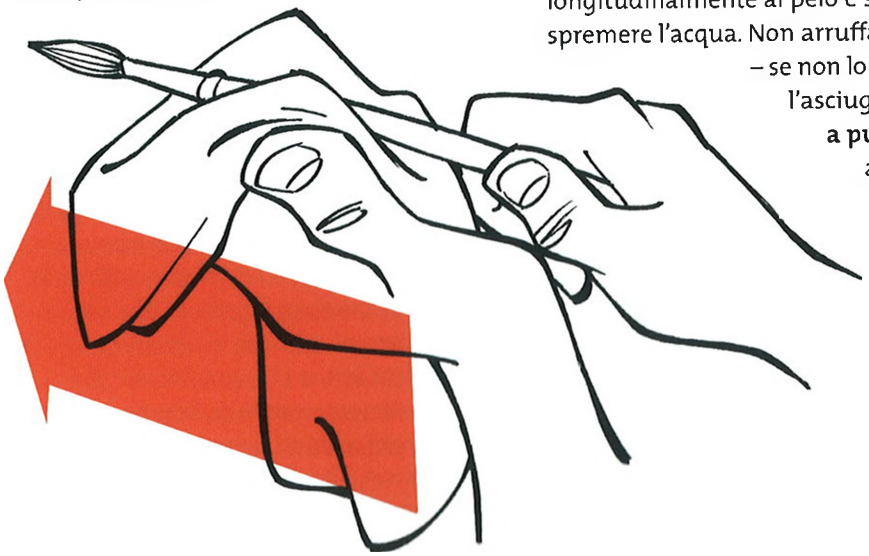
PREPARARE IL PENNELLO

Gli inchiostratori più esigenti sostengono che un pennello nuovo non dia il meglio di sé se non dopo una decina di tavole, o anche di più. Forse esagerano, però è senz'altro vero che il pennello vergine va preparato e "**rodato**". Per prima cosa è necessario **lavarlo**, poiché al termine della fabbricazione le punte vengono inamidate e dunque sono rigide, non prelevano correttamente l'inchiostro e non rispondono alla pressione. Sciacqualo con delicatezza, senza utilizzare detergenti e separandone delicatamente le setole, poi **asciugalo**, con un panno o con la carta assorbente, longitudinalmente al pelo e stringendo appena un po' per spremere l'acqua. Non arruffarlo, non strofinarlo fra le dita e – se non lo utilizzi subito – lascia terminare l'asciugatura mettendolo **in verticale a punta in su** in un barattolo, oppure appoggiandolo a un sostegno.

Il pennello va ripulito con cura ogni volta che smetti di inchiostrare, anche per poco tempo, perché l'inchiostro si essicca subito, obbligandoti a una pulizia più decisa e stressante per lo strumento, ed è leggermente corrosivo per le setole.

Un pennello trascurato inchiostra male e dura poco.

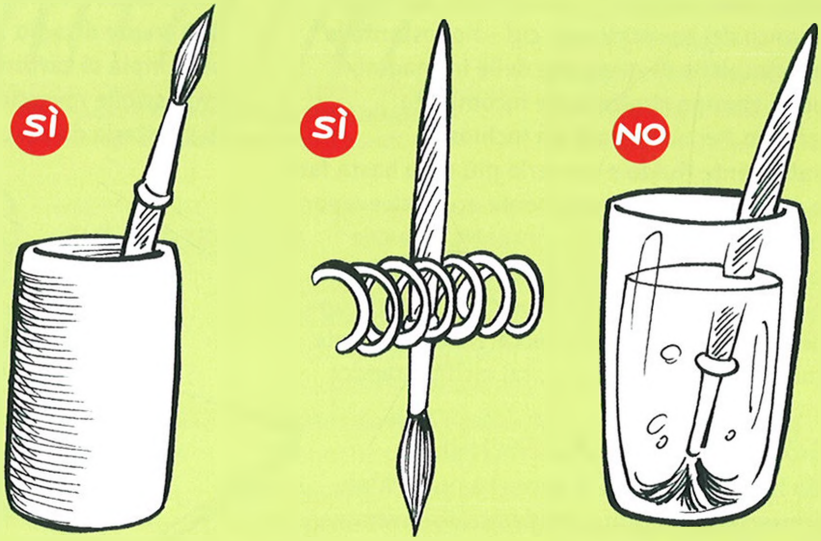
Dopo il lavaggio il pennello va asciugato seguendo il senso delle setole, come per ricomporne la punta.



MAI A TESTA IN GIÙ!

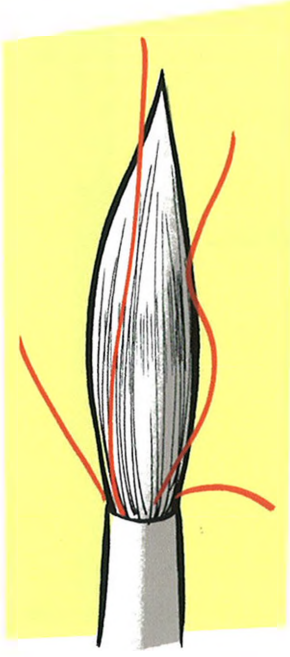
L'abbiamo già detto, ma si tratta di una raccomandazione così essenziale che è opportuno ripeterla: in nessun caso il pennello va lasciato in appoggio sulle sue setole. Durante l'asciugatura – come spiegato nel paragrafo precedente – deve stare in verticale, **a punta in su** in un contenitore come il classico portamatite da scrivania, o in giù soltanto se disponi di una di quelle apposite **rastrelliere** che conservano i pennelli sospesi, evitando che le estremità scontrino qualcosa. Una volta asciutto lo puoi riporre in una scatola.
Neppure in corso d'uso il pennello deve essere mai abbandonato con le setole nella boccetta dell'inchiostro o nella vaschetta dell'acqua.

Non è un tabù rituale della tribù degli inchiostratori: un pennello dimenticato a punta in giù (tanto più se in ammollo), con il peso che grava sulle setole, si **deforma** irrimediabilmente e non riprenderà più la forma e la sensibilità originali. In parole povere, è da buttare!



VOLERE È... POTARE

Prima di iniziare il ripasso, il pennello nuovo richiede una **spuntatina**. Quando si sarà perfettamente asciugato dopo il primo lavaggio, tenendolo a punta in su osservane le setole da vicino, servendoti all'occorrenza di una lente. Molto di rado e solo per un occasionale colpo di fortuna definiscono una punta uniforme e compatta: ce n'è sempre qualcuna che sporge rispetto alle altre, oppure irregolare e storta. Tutte le setole ribelli vanno perciò eliminate, tagliandole con una **forbicina** o strappandole con una **pinzetta**.
Sempre con le forbici alcuni inchiostratori rimodellano le punte per adeguarle alla postura della propria mano o ad altre necessità. Evitalo finché non sarà la pratica a farti identificare una specifica esigenza e anche allora prova prima su pennelli di bassa qualità cui non tieni, per non rovinare quelli migliori.



QUALE PENNELLO?

In genere per la colorazione si ricorre ai pennelli a **punta piatta** o a **ventaglio**. Per il ripasso si usano invece quelli a punta **conica** e **sezione tonda**. La dimensione dipende dal disegno e dalle preferenze dell'artista. Chi è alle prime armi tende a utilizzare pennelli **fini** o **finissimi**, il cui segno sembra più facile da controllare, anche perché gli errori appaiono meno evidenti. Non è una buona idea, poiché non abitua la mano a modulare il tratto con quella variabilità che del pennello costituisce proprio la caratteristica più pregevole. Meglio quindi adottarne uno **medio**, oppure **medio-fine**, come pennello principale ed esercitarsi fino a ricavarne tanto i segni corposi e consistenti quanto quelli più sottili, conservando le punte di minor calibro per i dettagli minuti.

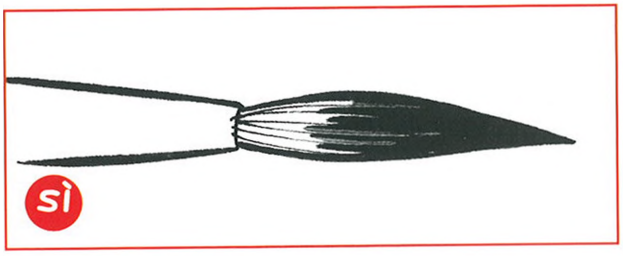
OLTRE AL DISEGNO...

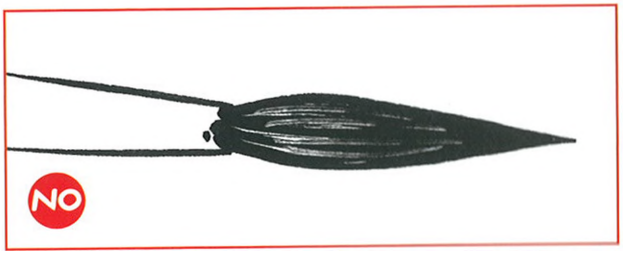
CUCINA CASALINGA

Gli **inchiostri** disponibili in commercio sono parecchi e ciascun artista seleziona con l'esperienza quello che più gli si addice. I parametri di valutazione da considerare nella scelta sono la **densità**, la **coprenza** e il **contrasto**. Guidando il pennello sulla carta devi sentirlo scorrevole, una china troppo densa lo frena e limita l'agilità della mano. Per contro però, se non è abbastanza coprente potrebbe lasciar trasparire la matita, o non assicurare un contrasto adeguato con il bianco del supporto, per cui – nonostante le moderne tecniche di scansione delle immagini – il segno in stampa risulterebbe incompleto o imperfetto. Per addensare un inchiostro esageratamente fluido e renderlo più nero basta farlo **bollire**, in modo che la componente acquosa evapori e il pigmento in soluzione si concentri. Qualche autore arriva perfino a farlo ridurre della metà, ma attenzione: più è denso, più velocemente si asciuga. Se la densità è eccessiva può seccarsi direttamente sul pennello, o mentre ancora stai inchiostrando!

REGOLE D'IMMERSIONE

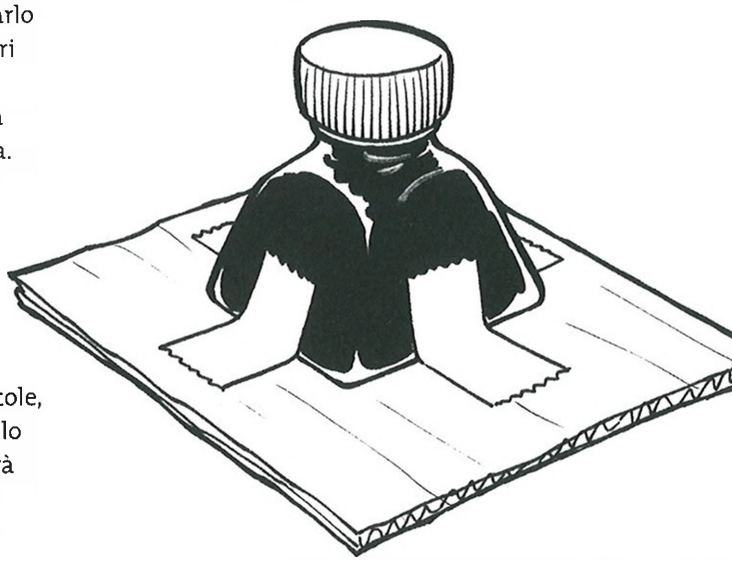
Quando inchiostri, **intingi** il pennello nella china per prelevarne la quantità desiderata. Fallo senza fretta, affinché possa restare imprigionata fra le setole, e immergi solo la punta, **fino a metà** o poco più. Se lo tuffi fino alla ghiera metallica, l'inchiostro penetrerà al di sotto, dove questa trattiene il pelo. Pulire bene lo strumento diverrà allora più difficile, l'inchiostro corroderà lentamente il fissaggio della punta e il pennello inizierà a perdere setole. Nelle linee che stai ripassando, ovviamente, con effetti catastrofici.





ANTI-RIBALTAMENTO

La cosa peggiore che ti può capitare mentre inchiostri è che il flacone dell'inchiostro si rovesci sulla tavola. A quel punto né gomme, rappezzi incollati o interventi con il bianco acrilico bastano a rimediare. Nella maggior parte dei casi occorre ridisegnare tutto daccapo! Per evitare simili incidenti bisogna rendere più **stabile** la boccetta. Alcuni inchiostratori la bloccano con il nastro adesivo sul piano di lavoro, però questo la rende inamovibile e può creare disagio. Meglio quindi fissarla su una base più ampia di **cartoncino pesante**, che rende quasi impossibile rovesciarla e nel contempo permette di spostarla da un punto all'altro.



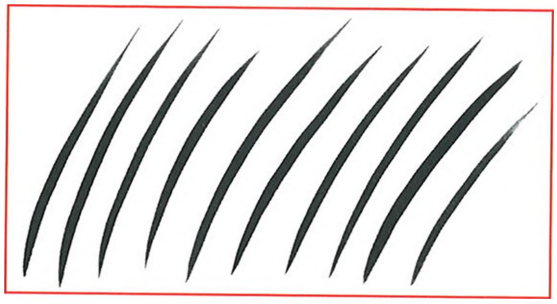
PULIZIA GENERALE

Come per l'inchiostrazione a pennino, anche per quella a pennello e per le altre tecniche, prima di cominciare è bene ripulire la tavola a matita con la **gomma-pane**, per sgrassarla e abbassare i valori dei segni. Per l'operazione si usa la gomma-pane poiché, rispetto a quelle normali, riduce l'intensità della grafite senza eliminarla del tutto. Il modo migliore consiste nel formare una **pallina**, oppure un **cilindretto**, per poi farla rotolare sull'intera superficie del foglio, come stessi impastando un pezzetto di pasta.

KNOW HOW

LA PUNTA GIUSTA

Dopo aver intinto il pennello, **sgrondalo** leggermente sull'orlo dell'imboccatura del flacone per scaricare la china in eccesso, poi **provalo** su un pezzo di carta per assicurarti che la quantità d'inchiostro sia adeguata al segno da ripassare, facendo leggermente **ruotare** la punta per conferirle la forma ideale. Troppo inchiostro o una punta non preparata lascerebbero un segno grosso dove ne desideri uno sottile.

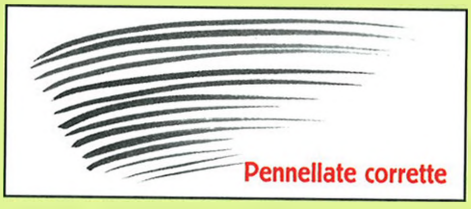


Per provare il pennello è sufficiente tracciare su un ritaglio di carta segni come questi.

Per questo scopo non utilizzare carta porosa, che assorbirebbe più del dovuto. Un ritaglio della stessa adoperata per la tavola ti permetterà di valutare la resa che otterrai sulla vignetta. In alternativa impiega carta abbastanza **lucida**, che favorisce la modellazione della punta senza prosciugarla, o addirittura **plastificata** (come la copertina di alcune riviste).

PREPARARSI AL PENNELLO

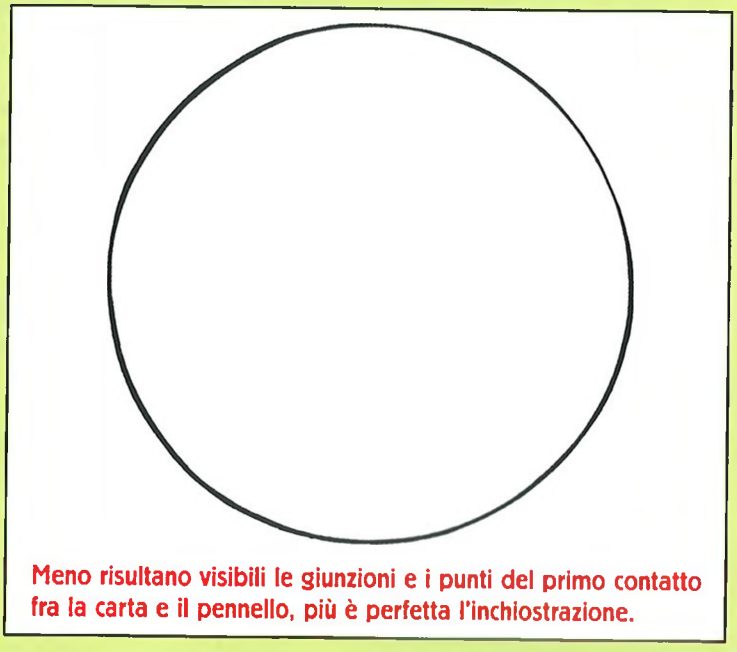
Terminata la messa a punto del pennello, se non te ne sei mai servito prima è utile preparare anche la mano, abituandola a percepire la differente **sensibilità** di questo utensile. Matite, pennini e penne sintetiche infatti si tengono in appoggio sulla carta, esercitando una vera pressione che varia con la consistenza del segno. Il pennello invece deve appena **sfiorarla**, quasi sospeso, con il peso della mano concentrato sul polso posato sulla tavola, e la pressione consiste solo nel permettergli di toccarla un po' di più. È perciò necessario **allenarsi**, con gli esercizi suggeriti per il pennino e con altri che aiutano a correggere alcuni difetti. Tracciando rapide linee diagonali, per esempio, è naturale chiuderle con piccoli "uncini", formati dal movimento che si compie sollevando il pennello dalla carta, che però imbruttiscono il ripasso. Nel momento in cui posi il pennello sulla tavola è invece normale che il contatto crei un punto più marcato, che però, disegnando linee prolungate che richiedono d'intingere più volte, le spezza rendendo evidenti i **punti di giunzione**. Per evitarlo esercitati ripassando ampi cerchi, tentando di far sì che le circonferenze appaiano il più possibile continue e ininterrotte.



Pennellate corrette

Gli "uncini" non si devono vedere

Giunzioni (da evitare)

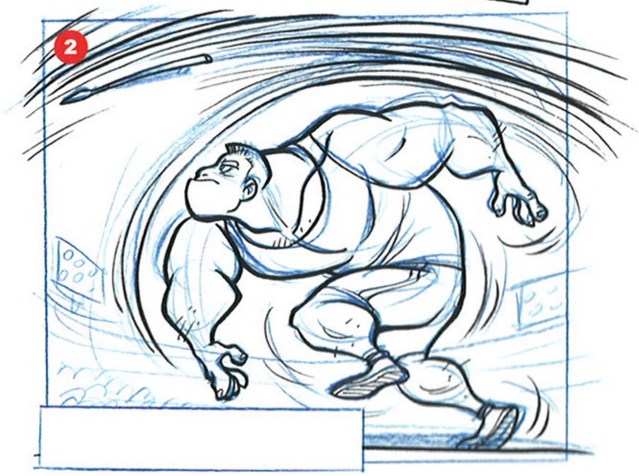


Meno risultano visibili le giunzioni e i punti del primo contatto fra la carta e il pennello, più è perfetta l'inchiostrazione.

Humor NERO... di china

Il segno caratteristico della simpatia? È quello del pennello, di cui funny animals e personaggi comici non possono fare a meno!

A seconda di come lo si usa, il pennello è adeguato a inchiostrare tanto il fumetto **avventuroso** quanto quello **umoristico**. Per quest'ultimo però è quasi indispensabile, soprattutto nella realizzazione di storie destinate al pubblico più giovane, poiché il genere realistico acquista espressività e vigore anche dai segni nervosi e decisi del pennino, ma soltanto il pennello riesce a trasmettere a prima vista la simpatia dei personaggi comici. Il merito è del valore **semiologico** del suo **tratto rotondo** – sia nella modulazione di pieni e vuoti sia per la maggiore attitudine alle linee curve – psicologicamente percepito come positivo e amichevole, corrispondente all'indole di protagonisti buffi e allegri. Il segno appuntito e spezzato risulta invece aggressivo e drammatico o, nel disegno caricaturale, satirico e grottesco.

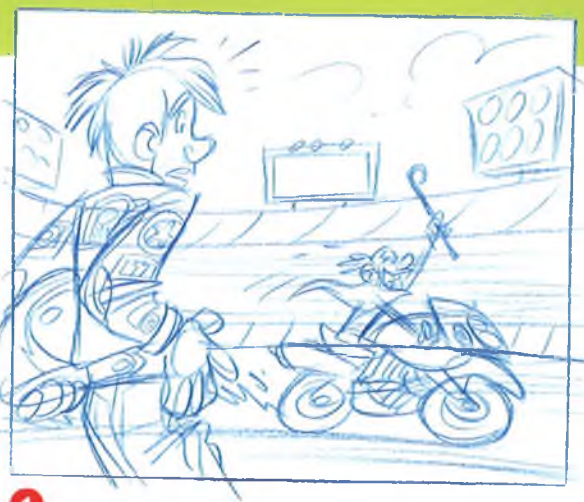


SEGNALI DI PRECEDENZA

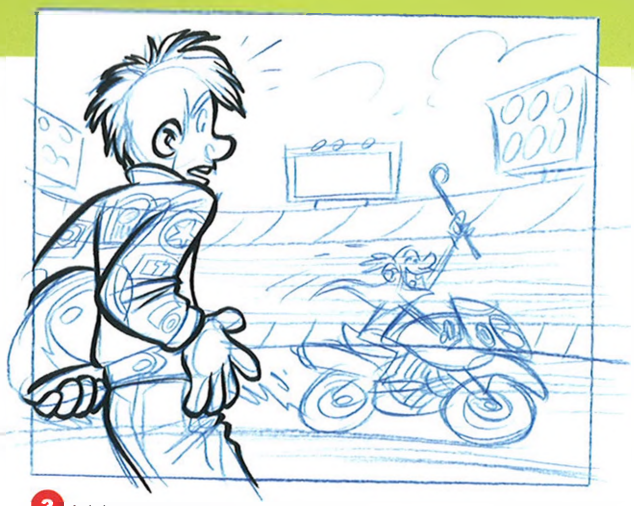
Con l'originale a matita pronto per il ripasso, è meglio inchiostrare prima con la **penna sintetica** (pennarello con punta sintetica indeformabile) e la **squadra** i contorni di vignette, balloon e didascalie (fig. 1), oppure il disegno con il **pennello**? La scelta non è obbligata: puoi deciderlo tu, a ragion veduta. Dare la precedenza ai contorni equivale a delimitare chiaramente le aree che il pennello non deve invadere e la nettezza del segno ti aiuta a rispettarle. Viceversa, iniziando dal pennello (fig. 2) è più facile che qualche segno ti prenda la mano, ma le correzioni sono più rapide e non ti impongono di ridisegnare anche parti del bordo. Quanto ai balloon, a meno che non vengano inseriti digitalmente, l'ideale sarebbe lasciare **vuota** l'area che occuperanno e a matita quella immediatamente limitrofa, poi eseguire il **lettering** e infine inchiostrare i **contorni** della nuvoletta e, se occorre, completare il **ripasso** del disegno circostante.

È ORA DI FINALIZZARLA

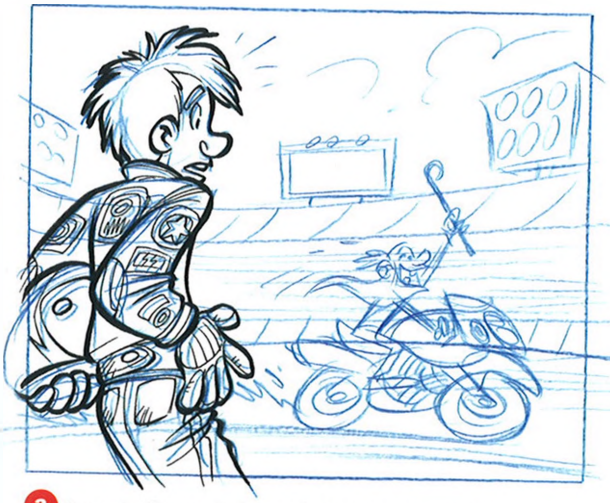
Gli accorgimenti tecnici del fumetto costituiscono un corpo unico, le cui indicazioni si applicano e agiscono insieme. Finalizzando con il ripasso la vignetta che segue, oltre alle norme dell'inchiostrazione tornano in scena quelle relative alla profondità di campo, ai particolari e alle ombre, sulle quali ci siamo soffermati in precedenza.



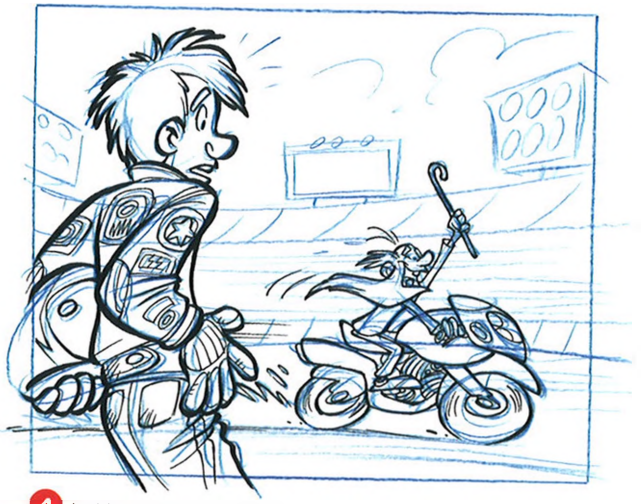
1 Lo spazio visivo di questa scena è separabile in piani di profondità. Per prima cosa chiediti dunque quanti sono, che cosa è situato più vicino e che cosa invece è più lontano.



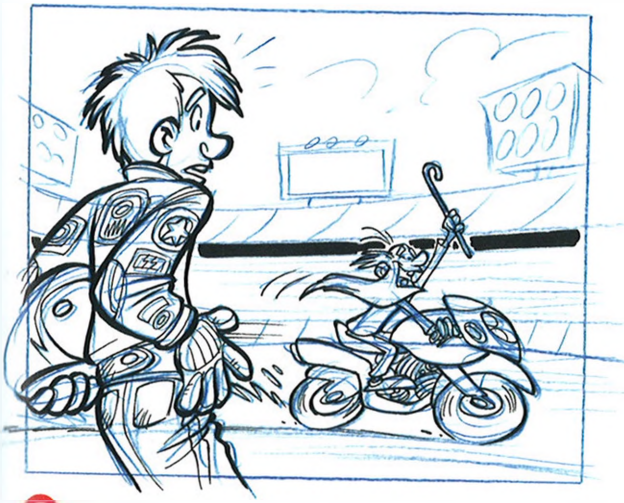
2 Inizia a inchiostrare le figure vicine con un pennello medio, che consente di ottenere tratti sottili e di irrobustire i contorni. Il genere è umoristico, quindi preferisci linee curve e morbide.



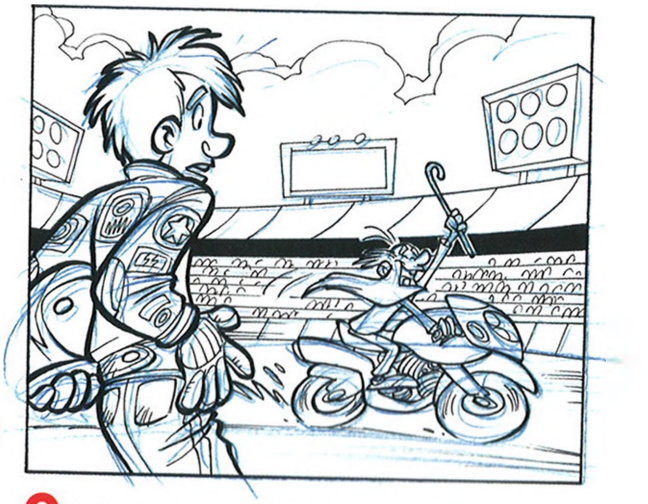
3 I segni più spessi danno risalto alle immagini in preferenziale, ma la prossimità consente anche di vedere più dettagli. Definiscili con un pennello, o una penna sintetica, più fini.



4 Inchiostra gli oggetti in campo medio con un pennello medio-fine, per differenziarli dai precedenti. Data la distanza, anche le variazioni di grandezza dei segni saranno meno evidenti.



5 Riempi le eventuali ombre piene con un pennello o un pennarello grosso. Solo la parte centrale, per non smarginare. Le completerai fino ai contorni con il pennello medio.



6 Per lo sfondo usa un pennello molto sottile. Se comprende architetture, puoi inchiostrarle con squadra o righello e la penna a tratto fine. Usane una di tratto medio invece per i margini.

Una pennellata GENIALE

La quantità di stili realizzabili con l'inchiostrazione a pennello è vastissima, dai più regolari fino ai più estrosi e personali.

La componente di regolarità del carattere del pennello si esprime al massimo nell'inchiostrazione del genere **umoristico**. Può farlo anche nel fumetto avventuroso, e in tal caso toccherà soprattutto al disegno comunicare l'originalità delle immagini, completata da un ripasso rigoroso, ma il **realismo** (e il pubblico più maturo cui in genere è destinato) concede spazio a segni concettualmente più raffinati e a codici grafici che possono condurre dal **professionismo** all'**arte**. Ogni autore elabora i propri partendo da una carrellata di modalità fondamentali e imparando prima da queste e poi da se stesso, studiando la propria pennellata, riflettendo su ciò che con essa vuole trasmettere al pubblico e modificandola. Per poi cambiarla ancora, perché qualunque forma di espressione artistica è una **crescita continua**.

ELEGANZA ED EQUILIBRIO

I diversi stili del pennello si distinguono per la **consistenza del segno** (più o meno marcato, regolare ecc.), il suo **trattamento** (pennello classico, secco e diviso), la presenza del **tono** e per l'impiego di altri aspetti dell'inchiostrazione comuni a tutte le tecniche, quali la **tessitura** e il cosiddetto "**colore**", che approfondiremo più avanti. Lo stile classico di base è quello condiviso dal fumetto realistico e umoristico. Realizzalo con un pennello medio o medio-fine, mantenendo il controllo del segno che deve essere sciolto e naturale, senza irregolarità, e modulato con i pieni nelle anse delle linee curve e i vuoti agli estremi.
In questa modalità, che è la più adatta alla colorazione, il tratteggio è minimo o assente. I toni più forti di pieghe e rilievi, corrispondenti a piccole ombre, si evidenziano allargando lievemente la pennellata che le definisce.

Inchiostrando a pennello in modo classico, i volumi si evidenziano quasi esclusivamente con la modulazione del segno.

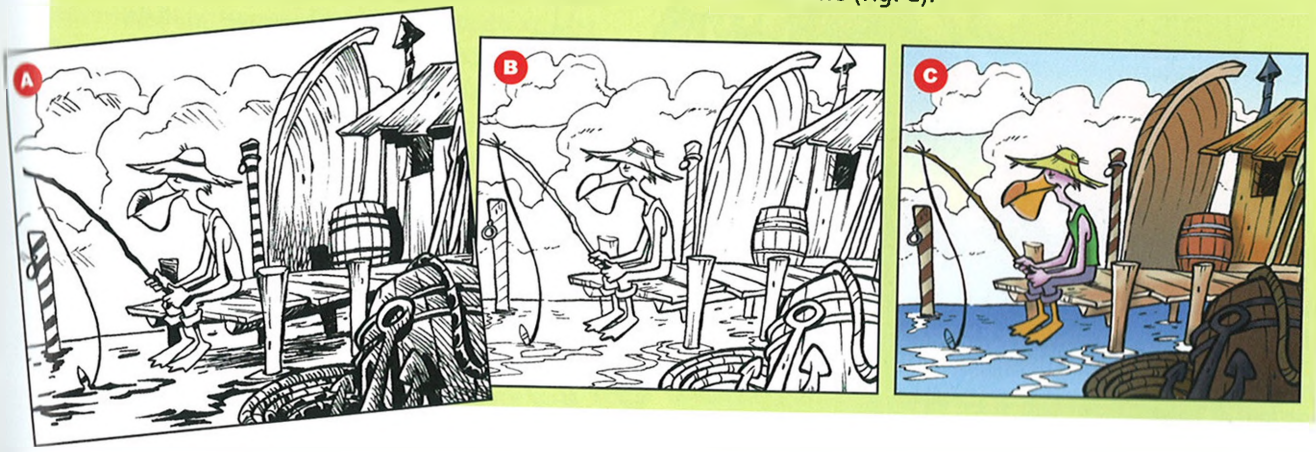
IL PENNELLO E IL TONO

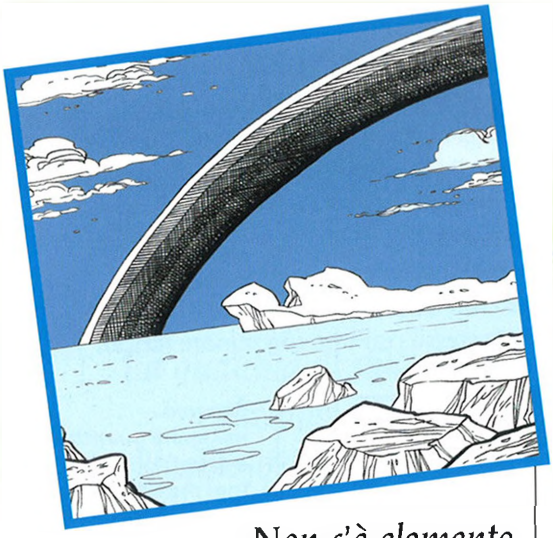
Ricorrere al tratteggio per rappresentare i **toni di grigio** nelle ombreggiature e definire i volumi non è controindicato nell'inchiostrazione a pennello, ma se dopo il ripasso la tavola verrà colorata, è bene ricordare che – come spiegato in precedenza – ciò può contrastare con la colorazione, specie se elaborata. Per tratteggi estesi o importanti, la cui presenza cambia significativamente l'aspetto del disegno, serviti di un pennello più fine. I tratteggi meno rilevanti invece si possono eseguire con lo stesso che stai adoperando per il ripasso, assottigliando il tratto. Eseguendo il tono al pennello è meglio utilizzare il **tratteggio semplice** piuttosto che quello incrociato, per evitare che i segni si "impastino" gli uni con gli altri. Con molta attenzione e un pennello finissimo è possibile disegnare anche tratteggi a incroci multipli, con linee nitide e poco modulate. Però con il tratteggio semplice o la penna puoi ottenere lo stesso risultato con minore fatica!

Con una maggiore quantità e definizione dei toni puoi dare risalto ai piani preferenziali della scena e differenziarli da quelli in campo lungo, dove il tratteggio è più fine.

L'INVASIONE DEL NERO

La facilità con cui il segno del pennello si espande a creare **neri pieni** induce la mano a moltiplicarli, inserendo chiaroscuri anche dove la matita non li prevedeva. Il che può essere sia un bene sia un male. Un bene perché fa parte della libertà interpretativa dell'inchiostrazione e poiché la pennellata si allarga e confluisce con naturalezza nelle ombre piene, producendo effetti inimitabili con le altre tecniche. Diventa un male quando ti fa dimenticare che successivamente intendevi colorare la tavola e che l'eccesso di neri sottrae spazio ai colori. Inchiostrare per il colore oppure per il bianco e nero è radicalmente **diverso**: nella vignetta monocromatica l'inchiostro è il tuo solo mezzo espressivo, in quella in quadricromia non deve prevalere. Gli esempi che seguono mostrano la stessa scena inchiostrata per il bianco e nero (fig. A), per il colore (fig. B) e la relativa colorazione (fig. C).





Nero come un ARCOBALENO

Non c'è elemento dell'immagine che l'inchiostrazione non possa reinterpretare a modo proprio. Compreso il colore!

Le caratteristiche dell'inchiostrazione, con qualsiasi tecnica sia realizzata, sono essenzialmente tre. La prima, della quale ci siamo già interessati, è il **tono**. Approfondiamo ora la conoscenza delle altre due, che sono il **colore** e la **tessitura**, chiamata anche **trama**. Per tutte vale sempre il suggerimento di utilizzarle di preferenza per le tavole in bianco e nero, poiché – come si è detto – la ridondanza di segni, che siano toni d'ombra oppure simulazioni della grana superficiale dei materiali, sottrae spazio alla colorazione vera e propria e crea una duplicazione dei **codici visivi**, come se l'immagine tentasse di parlare al lettore con due diverse voci contemporaneamente, confondendo la percezione. Però scegliere il bianco e nero al tratto non significa necessariamente rinunciare a evocare il colore.

Qui sopra, un esempio di inchiostrazione al tratto semplice; a destra, la stessa immagine inchiostrata con toni di "colore".

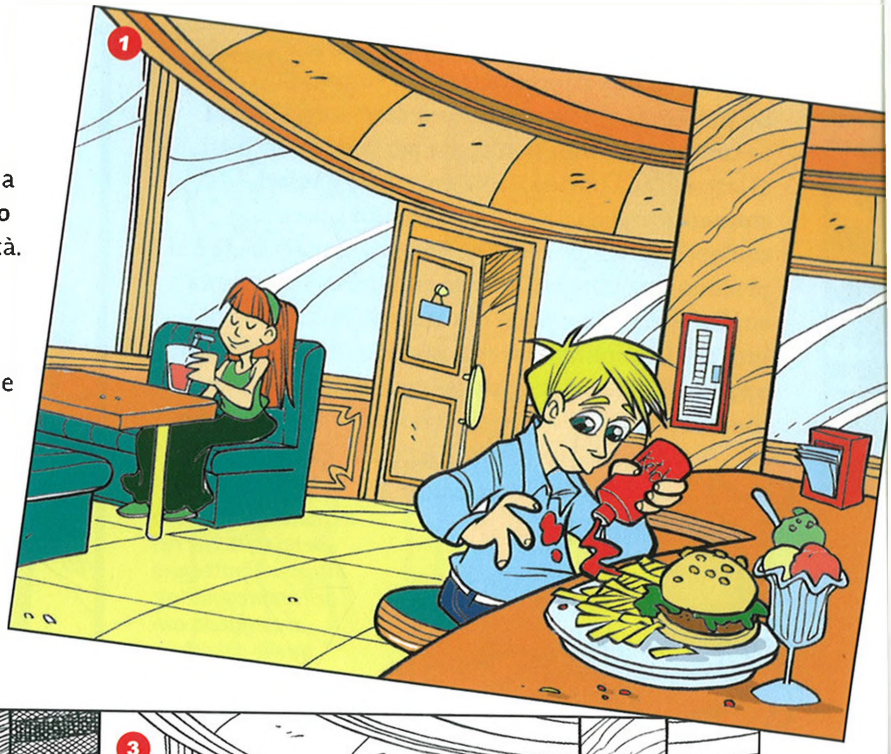
"PIATTI" TIPICI

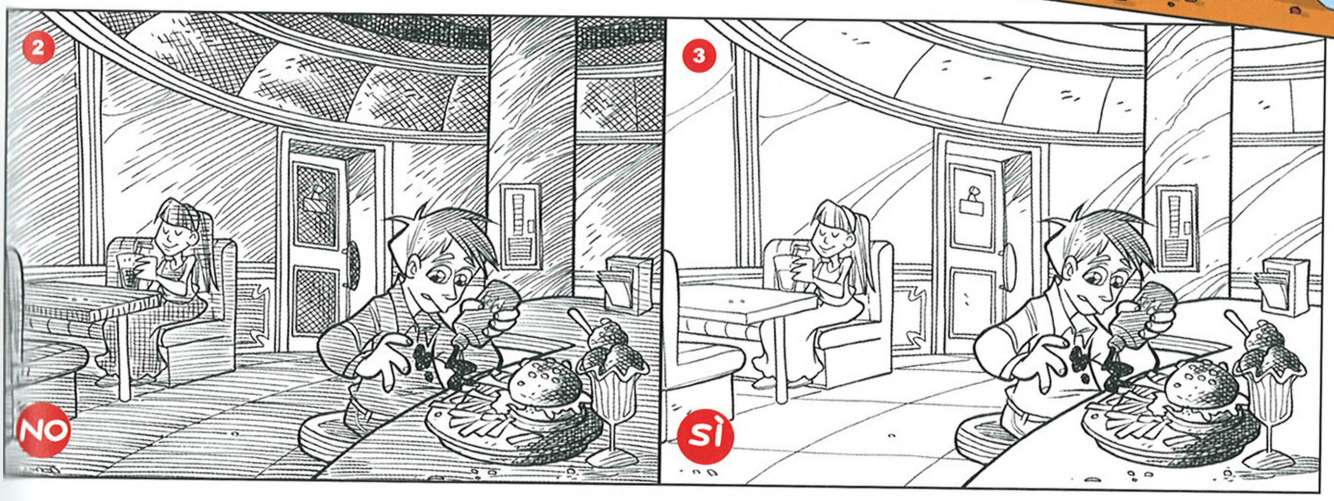
A differenza della gradazione tonale propriamente detta, impiegata per le ombreggiature, tessitura e colore sono definiti toni "**piatti**", perché non modellano con tridimensionalità i volumi del disegno. La loro funzione è quella di caratterizzarlo, a partire dal "**colore**", fra virgolette poiché simula con l'inchiostrazione al tratto l'autentica colorazione dell'immagine.

Prendiamo a esempio una foto in bianco e nero: una camicia rossa vi apparirà di un grigio medio e un paio di pantaloni blu di un grigio cupo. Valori cromatici che nel ripasso puoi riprodurre con un tratteggio uniforme (e dunque piatto) che interpreta i colori della scena, singolo per i più chiari, incrociato doppio, triplo e così via per quelli scuri. In tal modo la vignetta, seppure in bianco e nero, acquista una scala cromatica di grigi.

LOST IN TRANSLATION

Il linguaggio consueto del colore e quello del colore espresso mediante il tono piatto del tratteggio sono differenti: attenzione perciò a non utilizzarli come equivalenti. Nella colorazione classica attribuiamo colori a **tutto** ciò che è presente in scena, come è nella realtà. Di conseguenza pare sensato ritenere che anche nella versione in bianco e nero ogni elemento vada interpretato con il ripasso. Non è così, perché il colore dell'inchiostrazione è costituito da segni lineari come il disegno, per cui, abusandone, si rischia di rendere l'insieme caotico e debole, privo di contrasto. Vediamo dunque come procedere, cominciando con una vignetta a colori (fig. 1) e rileggendola nella sua interpretazione monocromatica al tratto.





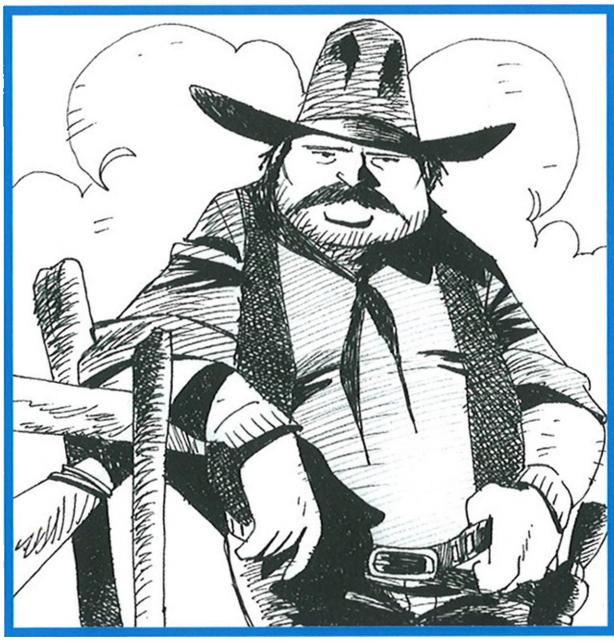
INTERPRETARE A TRATTEGGIO

Cercando di rendere ciascun colore con una diversa intensità di tratteggio, l'errore di metodo appare subito evidente. Riuscirci è quasi impossibile, le **tonalità** sono troppe! Forse potremmo farcela con una colorazione a mezzatinta realizzata con la china o l'ecolina nera diluite con acqua, ma il tratteggio riduce i toni di grigio disponibili a un numero limitato. Il colore del tratteggio infatti si diversifica solo per luminosità, non per lunghezza d'onda, così (nella fig. 2) la scena scompare in un grigiore monotono, dove manca una **gerarchia visiva** che renda evidenti le parti significative. L'uso corretto del colore a tratteggio invece non è meccanico, ma **interpretativo**. È una traduzione da codice a codice, nella quale occorre omettere tutto ciò che non è essenziale. Vanno cioè colorati con l'inchiostrazione solo i **dettagli importanti** (fig. 3), come l'abbigliamento del protagonista o gli oggetti con i quali interagisce e che hanno un ruolo nel racconto, oppure quelli cui intendi dare un peso grafico nella composizione. In sostanza, è come se nella colorazione realistica tu finalizzassi con le ecoline, i pastelli o quant'altro soltanto alcuni elementi e lasciassi il resto della vignetta in bianco e nero. Non lo faresti mai? Allora hai afferrato la differenza fra le due tecniche.

OLTRE AL DISEGNO...

IL DUBBIO È NELL'OMBRA

L'uso del "colore d'inchiostrazione" comporta un problema di sovrapposizione con i toni d'ombra. Se con il tipo di rifinitura scelta per la storia dichiari al lettore che i tratteggi corrispondono a **valori cromatici**, impiegarli anche per ombreggiare può confonderlo. Le due tecniche non sono antagoniste e si possono utilizzare insieme (in effetti una stessa tinta risulta più chiara o più scura secondo la quantità di luce che la colpisce), tuttavia, quando nel bianco e nero applichi il colore tratteggiato, cerca di ridurre le ombre tonali, oppure utilizza pochi chiaroscuri in **nero pieno**. Il disegno risulterà più leggibile e sicuro.



Il chiaroscuro in nero pieno evita che nel disegno il tratteggio dell'ombreggiatura si confonda con quello del colore.

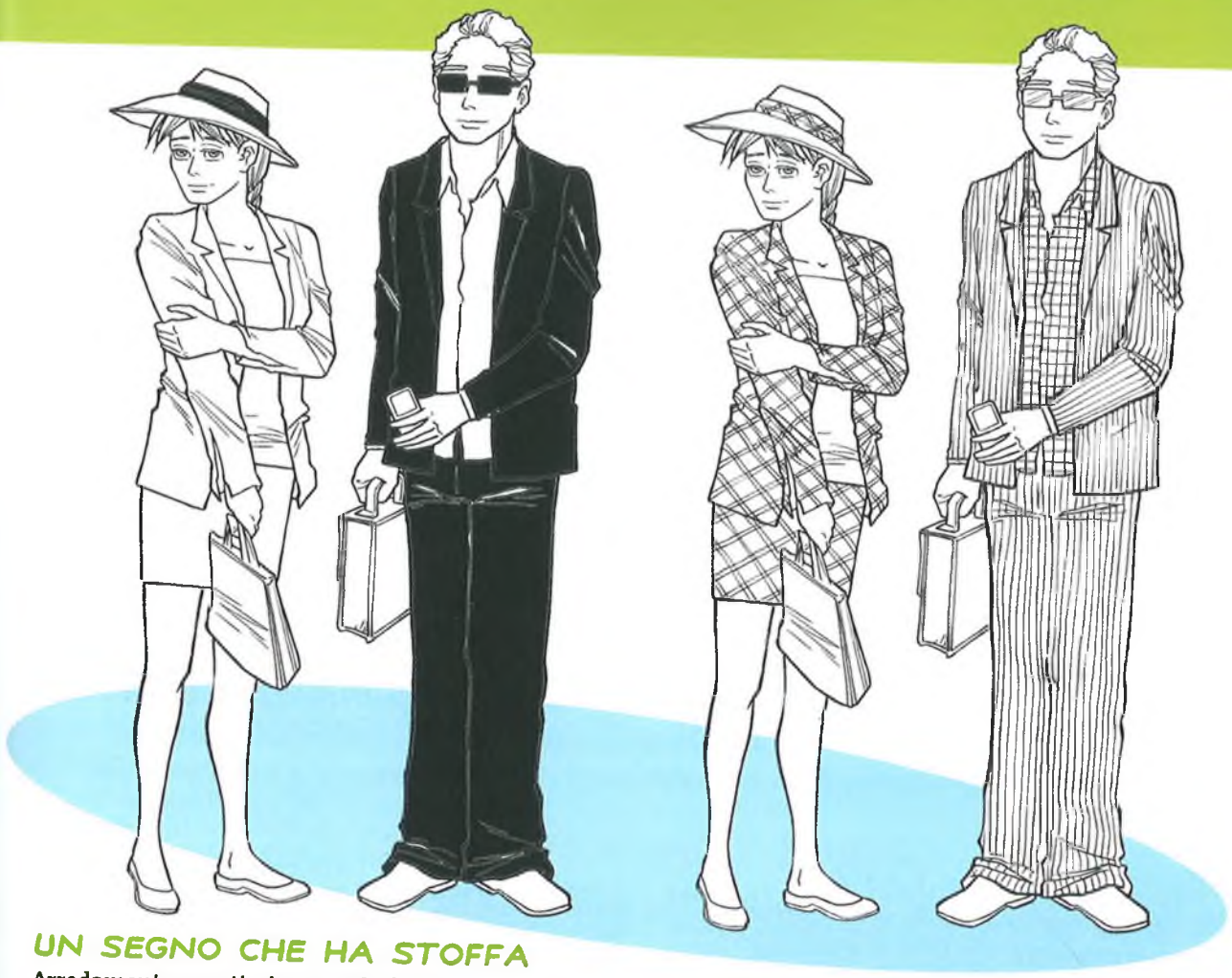
Con un differente impiego del colore si può scegliere se privilegiare il segno di per sé o la sua descrittività, definendo meglio i volumi e la consistenza materiale.

UN COLORE ROTONDO

Come dicevamo, il colore ottenuto con il tratteggio non modella i volumi tridimensionali quanto i **toni dell'ombra**. Però, almeno un po', può farlo. Dipende da come te ne servi: un tratteggio regolare assolutamente piatto, come ritagliato e incollato sul disegno (fig. 1), viene percepito esclusivamente come colore e su di esso si può intervenire con i toni d'ombra, il cui andamento più irregolare elimina ogni equivoco fra i due codici visivi. Al contrario, disegnandolo in modo che assecondi la forma di ciò che riveste (fig. 2), ne esalterà anche le **volumetrie**. In questo caso è meglio completarlo con le ombre piene. Il secondo genere di trattamento è meno grafico e più oggettivo, dà la sensazione di una peculiarità fisica del rivestimento. Come le altre che andiamo a esaminare.

SUPERFICIALMENTE

Il colore è una proprietà **esteriore** dei corpi, ossia (nel disegno) delle immagini. Interpretarlo tramite il ripasso a china vuol dire convertirlo in segno, però a volte le superfici degli oggetti esibiscono altre caratteristiche che sono già segni, come decorazioni e motivi ornamentali. Anch'esse fanno parte del colore e possiamo integrarle nelle soluzioni dell'inchiostrazione. In quanto disegni appartengono alla caratterizzazione di tappezzerie, abiti, rivestimenti ecc., ma, come il colore a tratteggio, costituiscono anche elementi utili a far vibrare le superfici e a renderle maggiormente **visibili**.



UN SEGNO CHE HA STOFFA

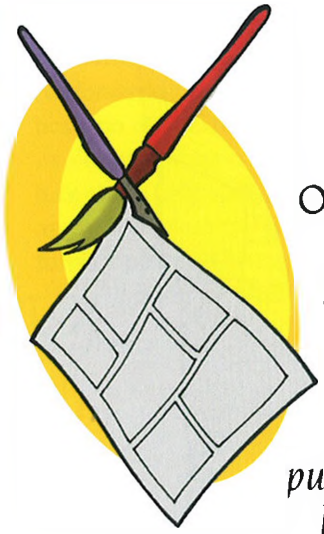
Arredamento e **vestiario** sono gli elementi della scena che più spesso è possibile esaltare con questo sistema. L'abbigliamento occupa gran parte della figura e nel bianco e nero si trasforma in una sagoma uniforme, bianca o nera, o grigia grazie al colore d'inchiostrazione.

Al posto di quest'ultimo però possiamo utilizzare righe, quadretti e altri tracciati del tessuto. Questo stratagemma rende più **mossa** l'immagine, la "colora" e, nei campi medi e ravvicinati, vi aggiunge **tridimensionalità** quanto il "colore modellato".

L'EFFETTO E LA DISTANZA

Nei campi lunghi o comunque nelle figure più piccole, non è necessario che il motivo della stoffa segua la modellazione del corpo. Possiamo inserirlo **piatto** senza che se ne attenui l'effetto, poiché il nostro sguardo lo associa a un codice grafico che simboleggia un colore a tratteggio, che la posa dei personaggi non modifica come non altererebbe il colore blu.

Il tessuto della REALTÀ



Ogni minimo segno che il pennello o il pennino lasciano sulla carta può migliorare la vignetta e renderla più concreta.

La **trama**, o **tessitura**, corrisponde al modo in cui si usa l'inchiostrazione per mostrare la consistenza delle superfici. Riveste quindi una doppia funzione: è **descrittiva**, in quanto simula l'apparenza dei materiali presenti in scena portando sostanza e realismo, e nel contempo è **decorativa**, perché il tipo e la quantità dei segni che la compongono influenzano la percezione e fanno la differenza fra una rappresentazione spoglia e una capace di fermare lo sguardo. Come il tono e il colore, la tessitura si serve del tratteggio e produce scale di grigio, tanto che a volte distinguerle risulta difficile (e tutto sommato, inutile). Quest'ultima proprietà dell'inchiostrazione possiede però anche una componente **sinestetica**, dal momento che attraverso la vista la tessitura richiama e coinvolge le sensazioni tattili.

OSSERVARE CON TATTO

Grazie all'esperienza, guardando una superficie possiamo immaginare se al tatto la sentiremo liscia o ruvida. Ce lo rivela la luce, evidenziando le irregolarità di un tessuto a grana grossa, o la struttura porosa e scabrosa di un pilastro di cemento. Irregolarità minime, ma sensibili e diffuse su una vasta estensione, che inchiostrando trasformiamo nei segni della tessitura.
Di conseguenza, oltre a creare un "colore", la tessitura evoca per il pubblico l'impressione che ricaverebbe dal **contatto** con ciò che vede raffigurato. Questo contenuto ne sposta il codice su un piano diverso, per cui la tessitura si può liberamente integrare nelle tavole a colori. Nel percepito del lettore infatti il messaggio "questa giacca è verde" non interferisce con "questa giacca è di lana ruvida".

La tessitura applicata alla giacca suggerisce la sensazione del tessuto al tatto, che non cambia con la colorazione.

TUTTO REGOLARE

Molte superfici presentano una tessitura vera e propria, a trama più o meno regolare, come quella di una stoffa oppure l'intreccio di paglia di una sedia, ma anche quella delle venature del legno o dei mattoni di un muro. Guardandoti attorno puoi trovarne in quantità, per inserirle nelle tue vignette. Visivamente, la tessitura è un'informazione composta da molti **segni** e come tale trattiene l'attenzione per un tempo superiore a quello richiesto da una superficie vuota. Perciò, sfruttandola, non solo arricchisci graficamente la scena, ma racconti qualcosa in più – come in una narrazione orale faresti descrivendo con cura la situazione ed enfatizzando la recitazione – attribuendo maggiore importanza a quell'inquadratura e comunicando al lettore che vale la pena di soffermarsi su di essa.

Confronta queste due vignette: l'abbondanza di tessitura della seconda richiede un maggiore tempo di percezione e la rende più coinvolgente.

PENSANDO AL FUTURO

Una volta finalizzata, la tavola affronta le fasi di lavorazione per la stampa, la prima delle quali è la **riduzione**, essendo gli originali per consuetudine realizzati in formato maggiore di quello della pagina. Occorre ricordare che la riduzione può causare problemi a tessiture, toni e tratteggi. Anche con le attuali tecniche di scansione elettronica delle immagini, più sofisticate di quelle fotografiche, le matrici non riproducono le linee molto sottili e per contro gli spazi bianchi tendono a contrarsi più dei neri, il cui inchiostro si allarga comunque un po'. Perciò, una volta ridotti, i segni molto fini o deboli rischiano di sparire del tutto e i tratteggi eccessivamente compatti si impastano in neri pieni. Per evitarlo non disegnare tavole troppo grandi (la proporzione ottimale è di **una volta e mezza**, massimo **due**, il formato di stampa), pensa a quale sarà lo spessore del tratto in riduzione e, nel dubbio, mettilo alla prova con la fotocopiatrice o lo scanner.

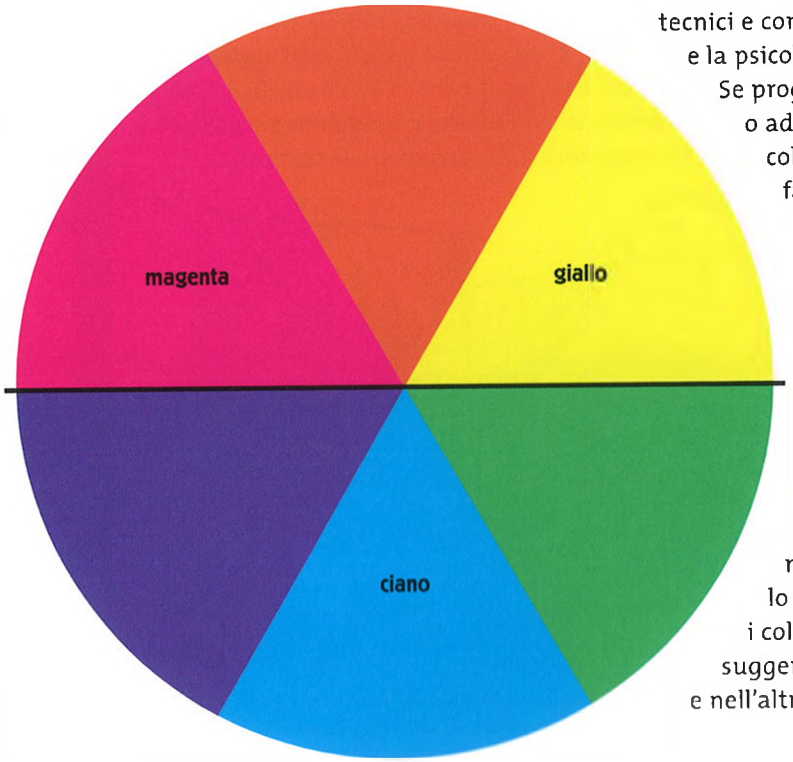
La riduzione al formato di stampa rende meno distinti tessiture e contorni.

Nell'universo del COLORE

Dopo il ripasso a china, la tavola potrebbe sembrare completa. E invece è giunto il momento della finalizzazione!

Per quanto sia vero in relazione all'ordine temporale, definire la **colorazione** come l'ultima tappa della realizzazione artistica della tavola non aiuta a capire per intero il ruolo che il colore gioca nel quadro complessivo, né rende il senso della sua importanza. In realtà l'esecuzione della tavola è un **flusso continuo**, interrotto solamente in apparenza dal fatto che l'artista, di momento in momento, impugni la matita piuttosto che la penna o il pennello. Meglio allora pensare a colori fin dall'inizio, impostando già il primo abbozzo della vignetta alla luce delle tecniche e delle soluzioni che progettiamo di impiegare per colorare, per adattarvi preventivamente disegno e inchiostrazione. E quando giunge la fase di **finalizzazione**, prepariamoci a ripensare tutto daccapo, dal punto di vista del colore!

Del cerchio cromatico esistono molte versioni. Questa è la più semplice, e mostra in modo chiaro la relazione fra i colori.



IL COLORISTA... CROMOSCIENTIFICO!

La colorazione del fumetto è una forma di comunicazione altamente **sofisticata**, che coinvolge aspetti artistici, tecnici e competenze scientifiche riguardanti la fisiologia e la psicologia della percezione e perfino la fisica.

Se progetti di colorare personalmente le tue tavole o addirittura intendi dedicarti esclusivamente alla colorazione – anche di quelle altrui – non puoi fare a meno di qualche rudimento in merito.

Il **cerchio cromatico**, o **ruota dei colori**, è un diagramma che visualizza i colori principali e le loro relazioni. Diviso in **sei settori**, mostra i colori **primari** (magenta, ciano e giallo), cioè quelli che non è possibile ottenere da altri, e quelli **secondari** (arancio, verde e viola), detti anche **binari** in quanto formati dall'unione di due primari.

Disponendoli secondo questo criterio, ossia mettendo ogni secondario fra i due primari che lo compongono, in una metà del cerchio troviamo i colori "caldi" (magenta, arancio e giallo), che suggeriscono impressioni di energia e calore, e nell'altra i "freddi", dall'effetto opposto.

ADDIZIONI E SOTTRAZIONI

I colori secondari sono costituiti dai primari in parti uguali, vale a dire che, per esempio, nell'arancio secondario c'è un 50% di giallo di quadricromia e altrettanto magenta. Mescolando i primari in proporzioni diverse ottieni i colori **terziari** (a destra), la cui percezione è differente, come il giallo acido che una piccola percentuale di ciano rende più freddo, o un violetto con un 75% di rosso, che risulta caldo. Secondo la teoria della **sintesi sottrattiva**, valida per le superfici colorate che respingono una parte della luce (e quindi per i colori "materiali" che utilizziamo per il fumetto, mentre la sintesi additiva si occupa delle luci), i tre colori primari uniti danno il nero, che è un "non colore", in quanto assorbe tutte le lunghezze d'onda.

ESEMPI DI COLORI TERZIARI

BLU VIOLETTO
(dominante ciano + magenta)

GIALLO ACIDO
(dominante giallo + ciano)

VIOLETTO
(dominante magenta + ciano)

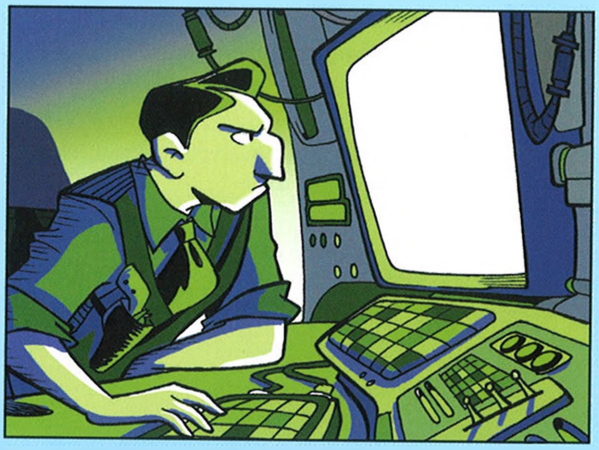
GIALLO-ARANCIO
(dominante giallo + magenta)

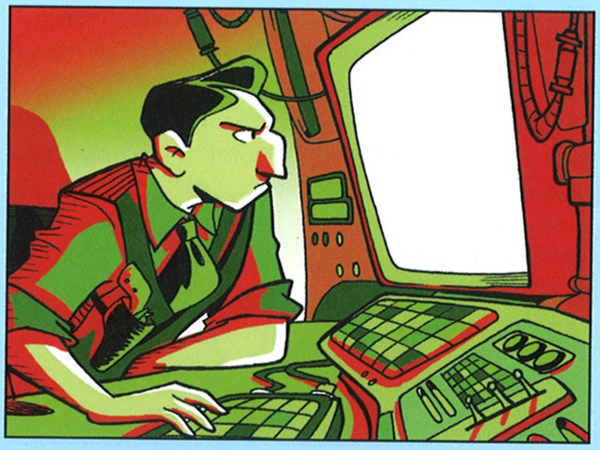
Colore saturo → Incremento di luminosità (bianco)

LUMINOSITÀ E SATURAZIONE

Dal punto di vista fisico come per la colorazione della tavola, il **bianco** è assenza di colore, poiché, al contrario del nero, respinge tutte le lunghezze d'onda luminose. Unito agli altri colori perciò li rende più chiari e ne aumenta la luminosità. Viceversa, un colore pieno e puro, che non contiene bianco, si definisce **saturo**. Anche nella terminologia tecnica di stampa, per cui questa definizione è importante per la nostra attività.

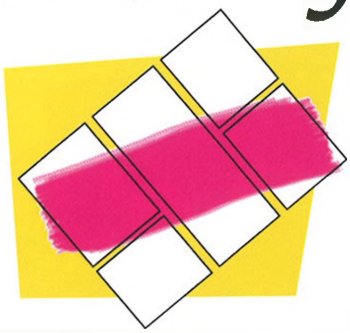
IL GUSTO E LE REGOLE





La sensibilità per il colore può essere innata, o formarsi con l'esperienza. Disegnare fumetti però significa rivolgersi a un pubblico, e dunque – anche per quanto riguarda la colorazione – confezionare il messaggio secondo **criteri condivisi**. Il cerchio cromatico serve anche a questo: i colori in esso adiacenti, come il verde e il blu del primo esempio, si associano in modo armonico, perciò sono più adatti a essere avvicinati in una vignetta dove non vogliamo generare contrasti stridenti. Invece i colori **complementari**, come il rosso e il verde, situati nei punti fra loro opposti della ruota, contrastano vivacemente e, accoppiati, producono un forte impatto visivo.

Il FINE giustifica i COLORI



Ogni scelta cromatica dovrebbe puntare a un obiettivo definito, poiché ogni colore è un mezzo per produrre una sensazione.

Così come l'inchiostrazione è ben più che ripassare con la china i segni tracciati a matita, colorando la tavola non ci limitiamo a tentare di riprodurre un altro aspetto della realtà. Ciascun colore induce una risposta da parte del lettore, sia **psicologicamente** (e dunque sul piano della narrazione), sia dal punto di vista **ottico**. Oltre che nel realizzare un lavoro estetico, equilibrato e professionale, l'abilità dell'artista del fumetto consiste nel considerare i colori in quanto strumenti di un processo di comunicazione, con i quali suscitare uno stato d'animo o modificare la percezione della scena. La colorazione non ha inizio nel momento in cui prendi in mano il pennello o un pastello, bensì quando **progetti** quali valori cromatici utilizzerai, in riferimento a ciò che desideri trasmettere al pubblico.

COLORARE CON LA TESTA

In realtà i colori non esistono: sono soltanto il modo in cui interpretiamo una porzione di lunghezze d'onda nello spettro della **radiazione elettromagnetica**, che l'occhio percepisce come luce. Li vediamo, insomma, soprattutto con il cervello, per cui è logico che – per l'esperienza della realtà e per i condizionamenti culturali – ogni colore susciti **sensazioni** diverse, o veicoli significati **simbolici**.

A grandi linee già sai che i colori caldi sono eccitanti, emotivi e dinamici, mentre quelli freddi risultano cerebrali e "deprimenti", nel senso che trasportano una minore quantità di energia. Nel dettaglio, il percepito psicologico comune di ciascun colore è stato esplorato sperimentalmente, per cui disponiamo di un vero e proprio vocabolario che ci consente di capire come usarli.

ROSSO

La gamma dei rossi è al vertice dei **colori caldi**. È il colore delle emozioni forti, quindi tanto affettività, amore e passione quanto aggressività e componenti psichiche violente. Esprime decisione, energia e azione, come puoi verificare nei disegni accanto, dove il diverso colore delle uniformi rende il medesimo personaggio più eroico da una versione all'altra.

Fig. 1: emotività e forza del rosso infondono alla figura una maggiore carica dinamica.

GIALLO

È il colore percepito come maggiormente **luminoso**, per l'elevata sensibilità della retina alla sua lunghezza d'onda. Saturo o con una percentuale di rosso che lo "scalda" evoca ottimismo, felicità, crescita, disponibilità, abnegazione, sicurezza, intuizione e conoscenza di sé, ma anche dispendio di energia e può risultare più aggressivo del rosso. Tuttavia viene associato anche a significati negativi, come pericolo nonché disonestà, malattia, codardia, tradimento e gelosia, che si rafforzano con una parte blu che lo fa tendere verso il verde.

Fig. 2: per quanto la figura in campo lungo sia armata, l'atmosfera della vignetta è resa positiva dalla luminosità del giallo. Siamo portati a supporre che il personaggio sia un eroe, non un malvagio. Fig. 3: anche se non sappiamo nulla di questo personaggio, il giallo più freddo e acido del suo abbigliamento ci spinge a ritenerlo un antagonista, subdolo e maligno.

BLU

Nel gruppo dei blu comprendiamo sia i toni più scuri fino all'indaco, sia gli azzurri. L'**intensità** ne amplifica i contenuti di stabilità, calma, unità, soddisfazione, armonia, fedeltà, fiducia, pulizia, lealtà, autorità, mistero, durata nel tempo, pensiero e riflessione. Per contro è il colore più **freddo** e, nei valori più scuri, vicino al nero, per cui lo puoi utilizzare anche per caratterizzare depressione, conservatorismo, chiusura, conflittualità interiore, repressione e introversione.

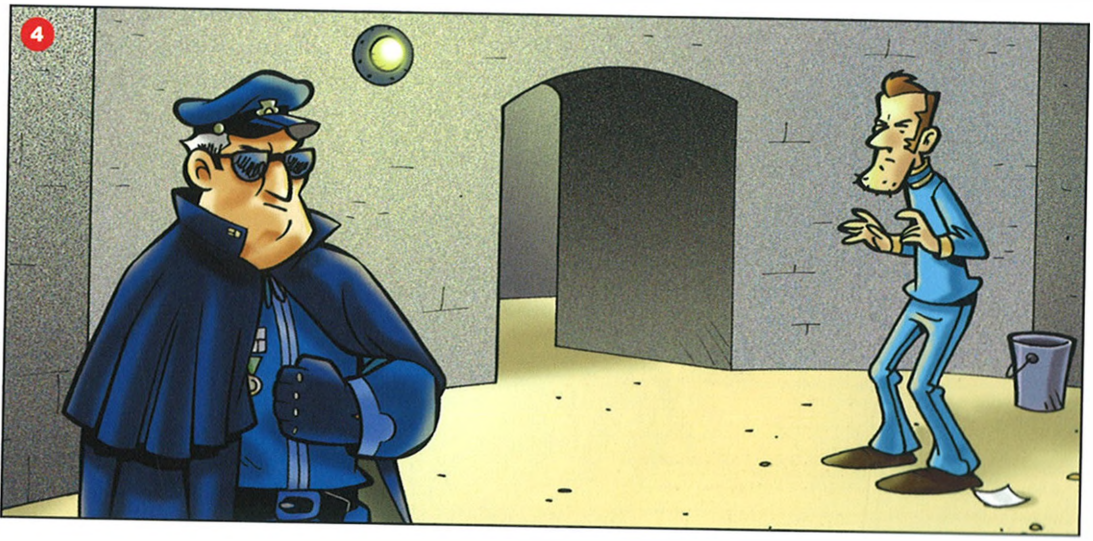


Fig. 4: per il blu della sua divisa, il personaggio a sinistra appare più autoritario e negativo per il contrasto con l'azzurro – sicuramente positivo – della tuta di quello a destra.

OLTRE AL DISEGNO...

ARANCIONE

Fra i colori secondari **caldi**, l'arancione associa i significati positivi del rosso e del giallo, per cui appare luminoso, confortevole e vivace. Trasmette allegria, serenità, altruismo, attenzione, libertà, affermazione dell'io, accoglienza e illuminazione spirituale. Per la sua carica di vitalità è sentito come vibrante e irrequieto, però sempre nel senso valoriale di energia orientata verso un risultato. I significati negativi sono di derivazione **socio-culturale**, non psicologici, poiché per l'alta visibilità che lo contraddistingue, l'arancione viene impiegato per segnali di pericolo e usi analoghi.

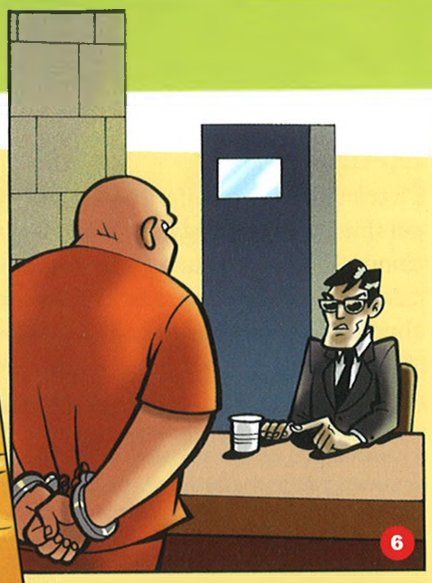
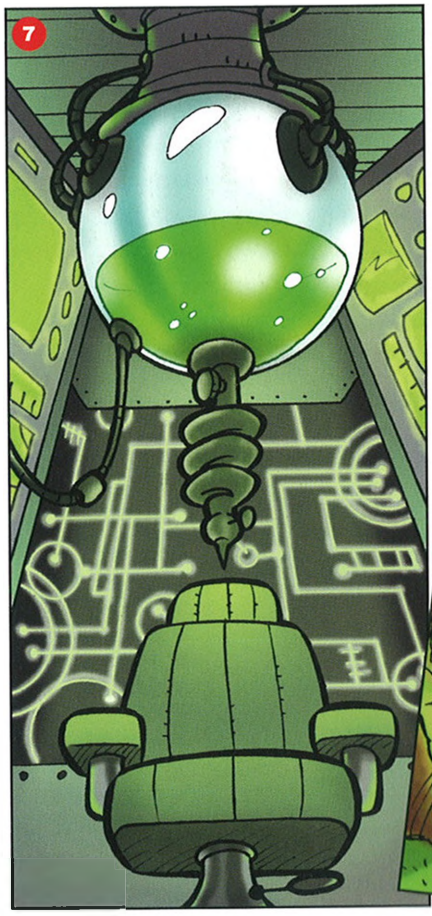
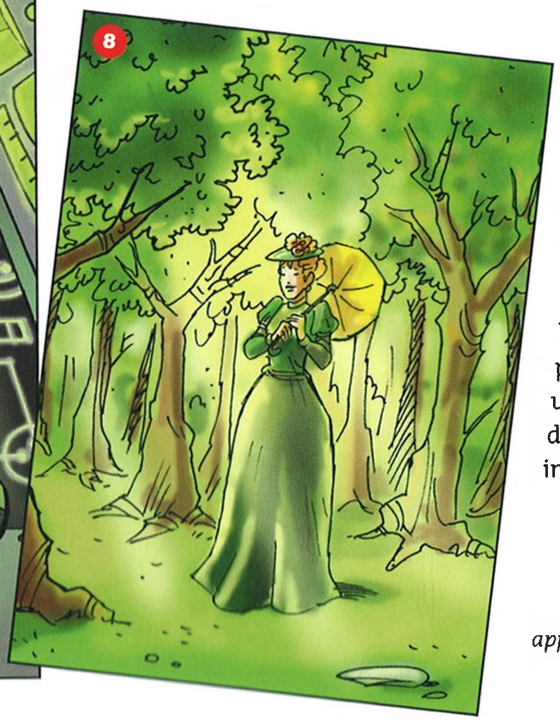


Fig. 5: una scena immersa in una luce arancione promette sviluppi favorevoli, dove lo stesso panorama in un'atmosfera rosso-viola apparirebbe minaccioso.
Fig. 6: nonostante i suoi valori positivi, l'arancione è utilizzato come codice d'attenzione/pericolo e in tal senso può caratterizzare anche elementi negativi.



VERDE

Il verde appartiene all'area dei colori **freddi**, però la sensazione che induce non è accentuata quanto quella di blu e celeste e dunque evoca freschezza, non gelo. La scala dei verdi varia sensibilmente a seconda delle percentuali di giallo e blu che compongono ciascuna tonalità, ma in tutte il principale percepito è quello della vitalità. L'accompagnano quiete, serenità, perseveranza, distensione, fertilità, tenacia, ricchezza, prontezza, equilibrio energetico, fortuna e gioventù. I verdi meno saturi ispirano inoltre dolcezza e inesperienza, quelli con una dominante blu compostezza e rigore, però i verdi acidi con un elevato contenuto di giallo suggeriscono invidia e malignità.



Figg. 7 e 8: la percezione del verde è fortemente influenzata dal contesto, per cui questo colore può apparire tanto inquietante e velenoso quanto vitale e rassicurante.

ROSA

L'identità fra il rosa e la **femminilità** è codificata socialmente, ma anche al di là del simbolismo tradizionale le gradazioni di questo colore – specie le più chiare – comunicano dolcezza, delicatezza e morbidezza. Nonostante la sua derivazione dal rosso, il rosa non presenta alcun contenuto aggressivo o negativo. Tutt'al più, usandolo in contesti o per soggetti inadeguati, gli si possono attribuire accenti grotteschi, e abusandone lo si rende lezioso e melenso.

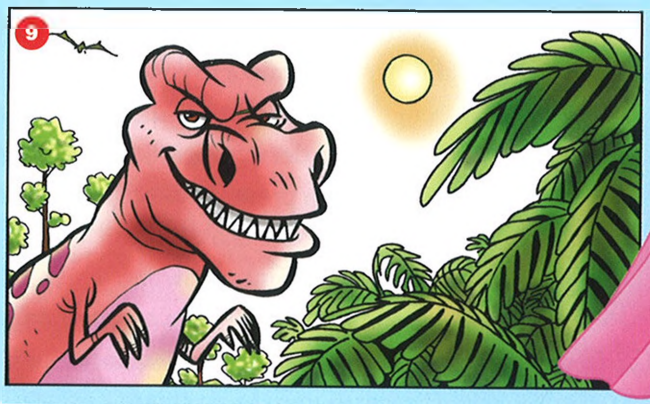


Fig. 9: i valori del rosa sono palesi e incontrovertibili, così se un pericoloso mostro viola può essere accettabile, se è rosa l'incongruenza è stridente.
Fig. 10: il percepito soave e femminile del rosa identifica una principessa per antonomasia, dichiarandone al pubblico anche la personalità.

GRIGIO

L'**opacità** dei grigi corrisponde a un impulso visibile, ma contenuto, che suggerisce distacco fra il soggetto e ciò che lo circonda, o l'osservatore. È un colore intellettuale e freddo, che in positivo dichiara intelligenza, solidità, pulizia, modernità e dignità. Sul versante dei valori negativi invece il grigio equivale a banalità, tristezza, noia e depressione.

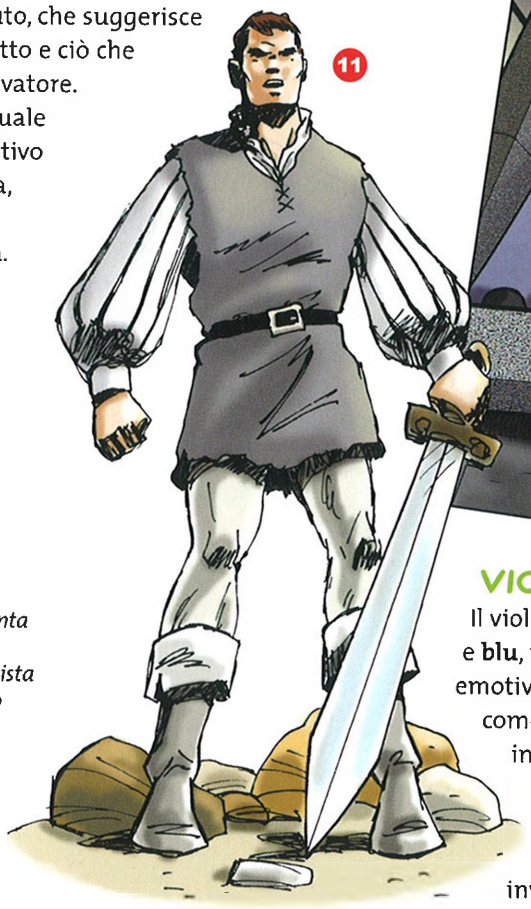
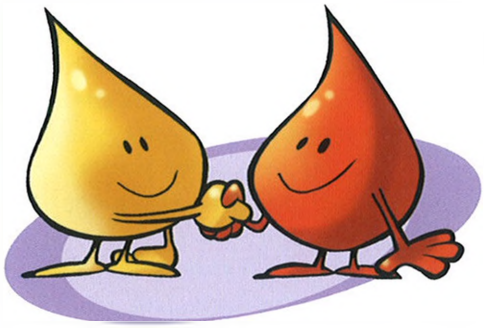


Fig. 11: il grigio rappresenta una rinuncia al colore e qualifica un protagonista le cui scelte prescindono dalle emozioni.
Fig. 12: valori emotivi e intellettuali si combinano nel viola, rendendolo malinconico, o ancora lugubre o solenne.

VIOLA

Il viola combina gli stimoli opposti di **rosso** e **blu**, per cui ispira **equilibrio** fra razionalità ed emotività. Quindi padronanza e controllo, oppure, come scontro fra le due pulsioni, solitudine, infelicità e rassegnazione. I suoi toni più chiari o con un'elevata percentuale di rosso comunicano sensualità, passione e crudeltà, quelli scuri e a dominante blu invece spiritualità, distinzione e superiorità.

Colori associati SPA



Come una frase è formata da più parole allineate, così i differenti colori composti nella vignetta articolano significati strutturati.

Il lessico cromatico presentato nelle pagine precedenti corrisponde al percepito condiviso dalla maggior parte degli individui, cioè dal nostro pubblico. Tuttavia le sensazioni suscitate dai colori sono **soggettive**, per cui troveremo sempre un lettore che considera il giallo deprimente e al quale il rosso non fa né caldo né freddo! L'eccezione conferma la regola, però non basta a fare dei significati elencati altrettanti assoluti, sia perché ogni tinta presenta valori positivi e negativi, ma anche in quanto, unendoli nella composizione policroma della scena, i colori dialogano e **interagiscono** generando una semiotica più elaborata. Pianificando la colorazione occorre dunque vagliare anche i risultati delle **associazioni cromatiche**, per sintetizzare un messaggio chiaro e mirato.

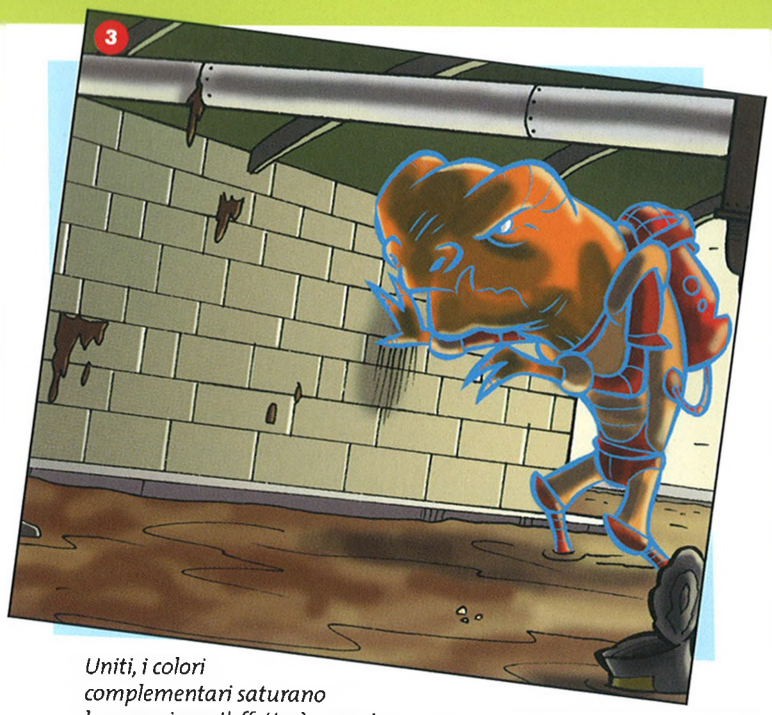
Associando le percezioni psicologiche correlate ai diversi colori puoi articolare un vero e proprio discorso cromatico dell'immagine.

RELAZIONI PSICOLOGICHE

I contenuti dichiarati da ciascun colore possono **collaborare** (per esempio nel caso di arancione e rosso che uniscono energia a energia), **dissociarsi** per valori antitetici, **correlarsi** in un significato composito. Per giudicare la comunicazione risultante dai colori che associ nella vignetta, affidati in primo luogo alla tua sensibilità: quali sensazioni ti dà? Nell'illustrazione 1 il rosso caldo e violento del personaggio è circondato dal blu, che esprime controllo e oppone pensiero a emozione. La forza del rosso non può espandersi, il risultato è frustrazione e solitudine! Nell'illustrazione 2 invece la tristezza del viola è stemperata dalla tenerezza del rosa e la loro somma produce una malinconia romantica e discreta.

CONTRASTI PSICOFISIOLOGICI

I colori **complementari** come rosso e verde, all'opposto nella ruota cromatica, mediano in genere anche opposti significati. Inoltre, associati, trasmettono all'occhio lunghezze d'onda radicalmente **diverse** cui lo sguardo stenta ad adattarsi, producendo affaticamento visivo. Ciò vale anche per altre coppie, come blu elettrico e arancio, oppure blu e violetto-fucsia. È una sensazione intensa, ma non gradevole, che assume un risalto ancora maggiore se non separiamo i colori con le linee nere del contorno, per esempio inserendo direttamente tratteggi rossi su un fondo verde puro. Non è certo la soluzione ideale da applicare a un'intera storia, ma fornisce un efficace stratagemma per connotare una figura che vuoi imprimere nella memoria del lettore (fig. 3).



Uniti, i colori complementari saturano la percezione. L'effetto è maggiore se sono a contatto, non isolati dal nero dei contorni.

DINAMICHE OTTICHE

Quelli utilizzati prima nella colorazione della tavola e poi nella sua riproduzione a stampa sono colori materiali, stesi in un velo sottile sul fondo riflettente bianco del supporto, e l'impressione di maggiore o minore luminosità che ne riceviamo è **psicologica** quanto **fisica**, provocata dall'effettiva quantità di luce che, in base alla propria lunghezza d'onda, ciascuno di essi rimanda all'occhio.
Ne consegue che un colore luminoso rischiara quelli cui è accoppiato e uno scuro il contrario. Se dunque associamo un personaggio vestito di verde a uno sfondo blu-viola (fig. 4), questi apparirà più scuro di quanto sarà rispetto a uno sfondo giallo (fig. 5). Solo un corpo nero (fig. 6), il cui assorbimento della luce è totale, per quanto illuminato dal colore circostante risulta ancor più nero per effetto del contrasto, come un buco aperto su uno spazio oscuro e circondato da lampadine.

Colorare, sì, ma COME?

Le varie prassi di colorazione della tavola si differenziano per aspetti tecnici, procedure e risultati. Vediamo che cosa le distingue.

Metodo, tecnica, procedimento sono sostanzialmente sinonimi. Ai nostri fini occorre però cercare di attribuire a ciascun termine un diverso significato, per discernere i vari modi con i quali è possibile eseguire la colorazione di una tavola. Definiremo quindi **tecniche** quelle specificamente artistiche, di competenza del disegnatore di fumetti, riservando gli altri vocaboli alle operazioni che non lo coinvolgono attivamente, ma che comunque sono indirizzate a finalizzare con il colore e riguardano pur sempre l'artista, poiché, a seconda di quale venga utilizzata, anche la sua (cioè la tua) parte del lavoro va effettuata diversamente. Ecco dunque i principali procedimenti di colorazione.

I metodi di colorazione indiretta

COLORAZIONE INDIRETTA

Quella della colorazione non direttamente eseguita dall'artista solitamente è una scelta **editoriale**, dettata dalle tempistiche di pubblicazione, dalle esigenze di stampa e dalle altre variabili di produzione. Si tratta di un metodo per il quale un artista – quasi sempre il disegnatore stesso – colora il retro della tavola in trasparenza sul tavolo luminoso, o la fotocopia dell'originale inchiostrato, oppure ancora un foglio di carta da lucido a esso sovrapposto. La colorazione in genere è **semplificata**, a tinte piatte, e viene realizzata utilizzando a piacere acquerelli, pennarelli, pastelli o altri strumenti di pronto impiego: indifferentemente, poiché la tecnica artistica non influisce sul risultato in pagina. Il colore applicato dall'autore infatti non è destinato a essere riprodotto com'è, ma rappresenta un'**indicazione** dalla quale un grafico specializzato ricaverà poi quanto occorre per la stampa. Oggi la colorazione indiretta è sempre meno frequente, poiché i suoi vantaggi sono stati ridotti dall'evoluzione delle altre procedure.

COLORAZIONE MANUALE DIRETTA

Il concetto di colorazione manuale diretta comprende tutte quelle tecniche artistiche con le quali chi disegna, o chi si occupa del colore, realizza **di persona** la colorazione che costituisce l'originale di stampa. La scelta della tecnica copre ogni possibilità disponibile, da quelle più usate per il fumetto, come ecoline, pastelli, acrilici e così via, fino a qualsiasi altro materiale stimoli la creatività dell'autore. La colorazione diretta si può realizzare sullo stesso originale oppure su una copia della tavola in cui le linee dell'inchiostrazione sono riprodotte in azzurro, per distinguere il livello del nero da quello dei colori e favorire le successive operazioni di riproduzione. A lavoro ultimato, gli originali vengono digitalizzati tramite scanner, per cui questo tipo di colorazione separa nettamente la parte spettante all'artista dal processo di allestimento per la stampa.

Nella colorazione manuale diretta trovano posto tutte le tecniche, dalle ecoline alle tempere e all'olio.

COLORAZIONE DIGITALE

Tecnica artistica e procedimenti propedeutici agli impianti si integrano nella colorazione digitale, interamente eseguita al **computer** sulla tavola acquisita tramite scanner. La colorazione è compiuta mediante **programmi grafici**, con i quali è possibile ottenere sia effetti specifici sia simulare quelli delle tecniche manuali, sulle vignette che vengono ingrandite a video. Ciò rende possibile una cura particolare dei dettagli, nonché una resa cromatica altamente sofisticata e – volendolo – realistica. La colorazione digitale è attuabile tanto sul disegno a china quanto sulla matita, poiché l'inchiostrazione si può realizzare anch'essa elettronicamente. È da notare che, con questo sistema, a fine lavorazione non si ha un originale fisico dell'artwork definitivo, che esiste solo come file di dati.

La colorazione digitale offre grandi possibilità di elaborazione.

Fumetto ORALE e SCRITTO

I nostri protagonisti si esprimono... in bella calligrafia! Il lettering è l'anello di congiunzione fra il disegno e la sceneggiatura.

Una parte della sceneggiatura, costituita dalle art notes (di cui parliamo nella seconda parte del volume), diviene immagine grazie all'interpretazione dell'artista. L'altra, composta da dialoghi, didascalie e testi narrativi, entra anch'essa nella tavola, ma non direttamente: è necessaria una **trasposizione**. Non una semplice trascrizione, poiché il **lettering**, oltre a trasferire la battuta nella vignetta, si incarica di conferire una **sonorità** alla voce dei personaggi, di renderne percepibili le intonazioni, gli accenti e perfino le caratteristiche acustiche. Questa raffinata scrittura dei balloon è compito del calligrafo, altrimenti detto letterist, ma anche il disegnatore può decidere di occuparsene, per seguire il proprio lavoro in ogni aspetto grafico. Compreso questo, così significativo per il nostro medium da dargli il suo nome italiano: **fumetto**.

132 PREPARIAMO GLI STRUMENTI

Il lettering è un'operazione che mescola **valori artistici** a un elevato livello di **precisione tecnica**. Il numero degli strumenti essenziali è limitato (fanno già parte del tuo corredo di artista), ma in cambio, nel corso di una stessa lavorazione, è necessario usarli tutti e alternarli con frequenza. Prima di iniziare conviene quindi prepararli, per averli pronti al momento opportuno. Ti servono: una matita nera di durezza media o una micromina con una mina analoga, una matita blu, gomma di vinile e gomma-pane, righello e squadra, tempera acrilica bianca e un pennello sottile, oppure un "bianchetto" correttore. Poi le penne, sintetiche indelebili nere di spessori differenti (a tratto medio, fine e grosso, o fra lo 0,3 e lo 0,8 se preferisci quelle i cui valori sono indicati in decimi di millimetro), o penne tecniche a china con le stesse caratteristiche. La varietà di consistenze è indispensabile per inserire nei testi i **neretti** che modulano i toni del dialogo.

Le diverse consistenze dei caratteri che esprimono la recitazione dei personaggi richiedono penne di spessori differenti.

PASSO DOPO PASSO

Molti autori alle prime esperienze si chiedono se tracciare per primo il **balloon** e quindi inserirvi i **testi**, oppure dare la precedenza a questi, o ad altre componenti della vignetta. Nella sequenza ottimale, più usata professionalmente, viene prima il disegno, in cui lasciare lo spazio necessario (all'occorrenza provando a scrivervi la battuta per assicurarci che sia sufficiente, come nella figura 1). Poi il ripasso (fig. 2), eventualmente incompleto per consentire di delineare la nuvoletta. A seguire, il lettering (fig. 3), attorno al quale posizionare il balloon (fig. 4), evitando così che il testo "ci stia stretto", o persino che non ci stia affatto! Infine (fig. 5) si ultima l'inchiostrazione, che in questo modo non rischia di sormontare il fumetto.

PENNE & CO.

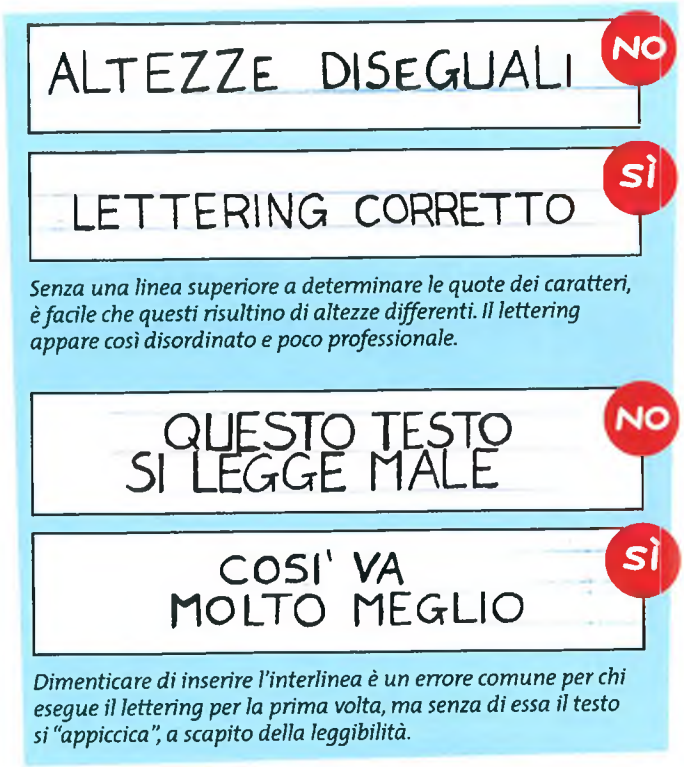
Le **penne sintetiche** o quelle **a china per disegno tecnico** rappresentano gli accessori più pratici per il lettering manuale. Tuttavia, come in ogni altra tecnica del fumetto, a patto che il testo risulti nitido e riproducibile, ogni autore è libero di scriverlo con gli strumenti che preferisce. Alcuni artisti usano addirittura il pennino, nonostante richieda un estremo controllo e renda l'opera più laboriosa.

KNOW HOW

OLTRE AL DISEGNO...

SOPRA LE RIGHE

Definita la successione corretta, passiamo all'inserimento del testo. Nello spazio riservato alla battuta, traccia a matita blu o nera le **linee parallele** che guideranno la scrittura: due per ogni riga di caratteri, una inferiore, che funga da base per le lettere, e una superiore, per definirne l'altezza. Se la battuta è lunga più righe – e lo sono quasi sempre – fra ogni coppia di linee è necessario frapporre un'**interlinea**, spaziata quanto basta a evitare che il testo diventi illeggibile. La sua altezza può variare da metà di quella dei caratteri a un terzo. Minori sono le dimensioni dei caratteri che utilizzi, maggiore deve essere l'interlinea, poiché i segni alfabetici più piccoli hanno bisogno di spazio attorno per essere distinti dall'occhio. In questi esempi puoi vedere come procedere.



Senza una linea superiore a determinare le quote dei caratteri, è facile che questi risultino di altezze differenti. Il lettering appare così disordinato e poco professionale.

Dimenticare di inserire l'interlinea è un errore comune per chi esegue il lettering per la prima volta, ma senza di essa il testo si "appiccica", a scapito della leggibilità.

TRASCRITTO ALLA LETTERA

La trascrizione dei testi si effettua direttamente a **penna**: non è necessario scriverli a matita e quindi inchiostrarli. Se li imposti in questo modo per valutarne l'**ingombro**, tieni presente che la grossezza del segno a grafite è uniforme, ma a penna le parole in neretto, dal tratto più ampio, occupano uno spazio maggiore di quelle di spessore standard! Per stabilire l'**altezza dei caratteri** – ossia quella fra la linea guida inferiore e quella superiore – occorre considerare la riduzione dal formato originale a quello di pubblicazione. Nei balloon stampati le lettere devono essere mediamente alte fra i due e i tre millimetri. Perciò, se la tua tavola è in formato doppio, i caratteri da due millimetri ne dovranno misurare quattro, o se è in diagonale a 1,5, per ottenere un testo da tre millimetri adotterai un lettering alto quattro e mezzo.

Come il disegno, in stampa anche i testi sono ridotti in proporzione. Ecco le dimensioni originali del lettering di questa vignetta.

BLU O NERO?

Come scegliere quale **matita** usare per le linee di sostegno? Se opti per quella nera, le mine morbide sono decisamente sconsigliate: una **mina media** o **dura** e un tratto leggero ti eviteranno di sporcare la vignetta. Terminato il lettering, rimuoverai le linee guida con la gomma-pane, per non correre il rischio di sbiadire il testo. Invece con la matita blu, come per l'impostazione del disegno, puoi fare a meno di cancellare.

ESERCIZI DI SCRITTURA

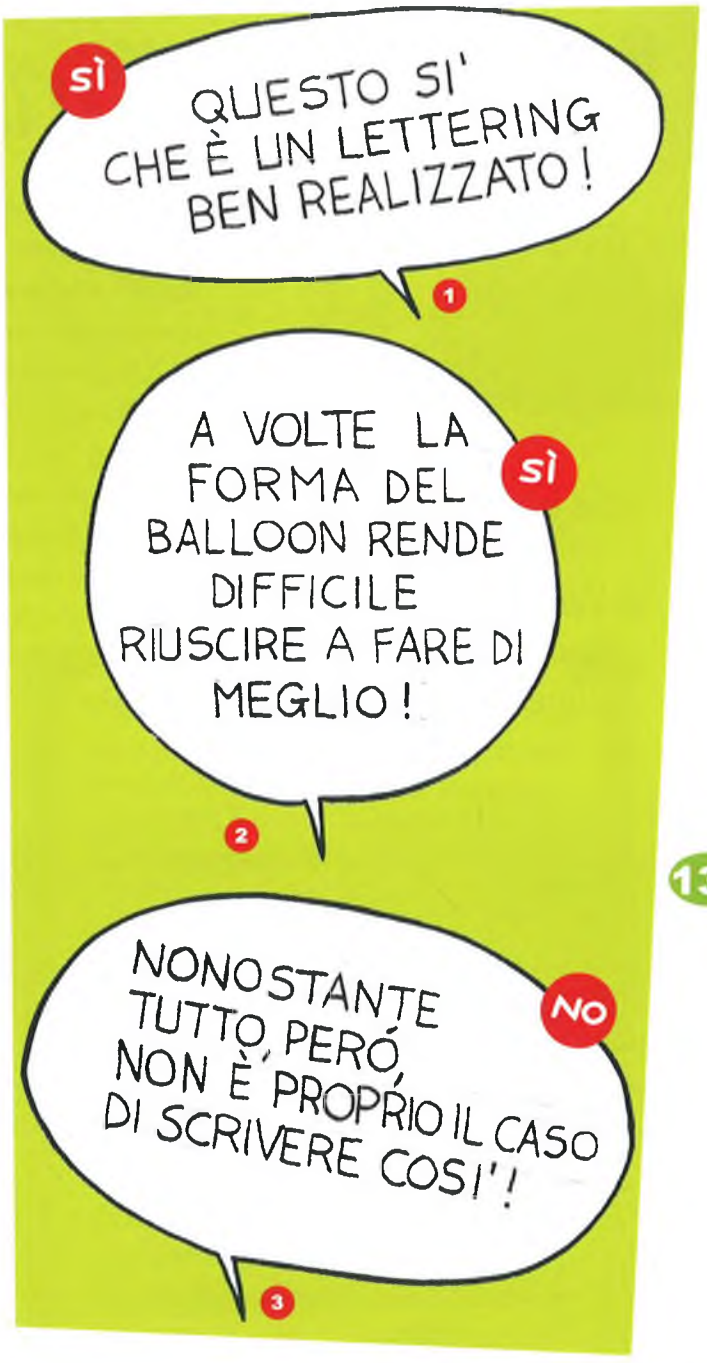
Chi disegna fumetti ha un **dominio del segno** sufficiente a garantire una buona scrittura del lettering, ma la... font manuale che utilizziamo nella vita quotidiana è irregolare.
Anche in "stampatello" di ogni lettera usiamo forme differenti: a volte una "A" ha il trattino orizzontale alto, altre così basso da trasformarla in un triangolo, alcune "O" sono perfettamente rotonde, altre ovali e allungate... Nel lettering invece ogni carattere deve essere sempre distinto e uguale a se stesso.
Meglio quindi **esercitarsi** a scrivere un nostro alfabeto per questo scopo e ripeterlo fino a che la sua uniformità non ci risulterà naturale.

FRASI SPEZZATE

L'eleganza di un lettering professionale richiede un adeguato posizionamento delle righe di testo. Ciò significa tagliarle evitando di spezzare le parole con gli "a capo" e facendo in modo che ogni riga sia della **giusta lunghezza**, affinché il blocco di testo abbia un aspetto equilibrato. Nei classici balloon ovali questo corrisponde a una composizione **epigrafica**, come nella figura 1, e in quelli di forma irregolare (fig. 2) a quella che più gli si avvicina, seguendo l'andamento dello spazio: righe più lunghe dove è maggiore, brevi dove è minore. Sembra ovvio, ma qualche prova è sufficiente a far capire come riuscirci non sia sempre così facile! Un tipico errore da evitare è quello di allineare le righe "**a bandiera**" (fig. 3), che seguendo da un solo lato la curva del balloon fanno sembrare il testo posticcio, come fosse stato scritto a parte e poi incollato. Il che talvolta si fa, ma non si deve vedere!

ERRARE È UMANO

Qualche errore di trascrizione – o perfino d'ortografia – può sempre capitare. Lo si corregge come le imperfezioni di inchiostrazione: quelli di piccola entità coprendoli con la **tempera bianca**, oppure con il "**bianchetto**" e, una volta asciutto il ritocco, riscrivendo (per questo è necessario utilizzare per il lettering le penne a china o quelle sintetiche indelebili, poiché con un semplice pennarello simili correzioni sono impossibili) e in caso di problemi più estesi, come uno sbaglio nel frazionamento delle righe di testo, incollando un **ritaglio** di carta opportunamente sagomato ed eseguendo su di esso il lettering corretto.



La letteratura TECNICA

Che la si realizzi a mano oppure con l'ausilio dell'elettronica, quella del lettering è una scrittura altamente specializzata.

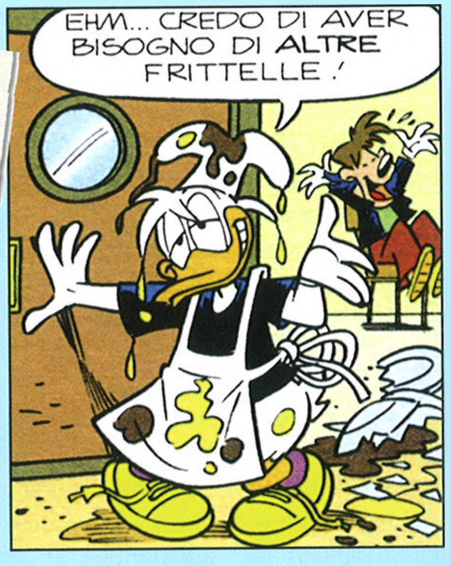
Un po' perché storicamente il fumetto ha visto la sua prima, grande diffusione di massa nei paesi di lingua anglosassone e un po' perché quella del fumettista è un'attività internazionale, in cui sovente capita di confrontarsi con colleghi o editori stranieri, il nostro gergo fa ampio uso di termini inglesi. In alcuni casi questi sono inevitabili e intraducibili. "**Lettering**" ne è un esempio: come altrimenti potremmo chiamare l'inserimento dei testi? Certo non "letteratura", per quanto eseguire il lettering si dica anche "letterare", né "caratterizzazione", nonostante faccia uso dei caratteri alfabetici. Al contrario, per designare l'esperto che se ne incarica esistono varie definizioni. Letterist, letterista oppure calligrafo, tutte indicano una professionalità con un alto grado di **specializzazione tecnica**.

La giusta distanza fra i caratteri è fondamentale. Prima di eseguire il lettering, abitua l'occhio a identificarla da campioni corretti.

QUESTO LETTERING È TROPPO COMPATTATO

QUESTO INVECE È TROPPO SPAZIATO

QUESTA È UNA DISTANZA CORRETTA FRA I CARATTERI



DISTANZA DI SICUREZZA

Nelle pagine precedenti ci siamo occupati della disposizione delle righe di testo e della necessità di mantenere fra esse un'adeguata **distanza**. Non meno indispensabile è quella fra i caratteri di una stessa parola, che a propria volta condiziona la lettura. Non devono essere tanto **vicini** da toccarsi, poiché questo riduce la leggibilità e costringe il lettore a uno sforzo visivo che lo affatica e rende meno gradevole la fruizione della storia, né troppo **spaziati**, con il risultato di slegarne le lettere. A loro volta, occorre poi che gli intervalli fra le parole siano chiaramente distinguibili, larghi circa il doppio – o leggermente di più – di quelli fra i caratteri collegati.
Con la pratica la **spaziatura corretta** diventa automatica, ma finché non l'avrai raggiunta, prima di mettere mano alla penna osserva qualche balloon stampato, per abituare l'occhio alle distanze ottimali.

TECNICA E TECNOLOGIA

Nelle redazioni è frequente il ricorso al **lettering digitale**, eseguito con font apposite (ne esistono centinaia) e inserito nei balloon con i normali programmi di elaborazione dell'immagine. Se invece di realizzare manualmente il tuo lettering desideri provare questo metodo, però non disponi di un programma adatto, ricorri a quello di **videoscrittura**. Nel repertorio di caratteri è in genere compresa almeno una font adatta, simile a quella del lettering manuale, ma anche su **internet** se ne trovano in quantità, scaricabili gratuitamente. Scrivi i testi nel corpo corretto (ricorda la riduzione di stampa), quindi stampali con una buona stampante che ne assicuri la nitidezza. Poi ritagliali e applicali nelle vignette con la colla per artisti, per non rovinare la tavola e poterli all'occorrenza riposizionare.

Ecco alcuni esempi di font per il fumetto e di lettering eseguito elettronicamente.

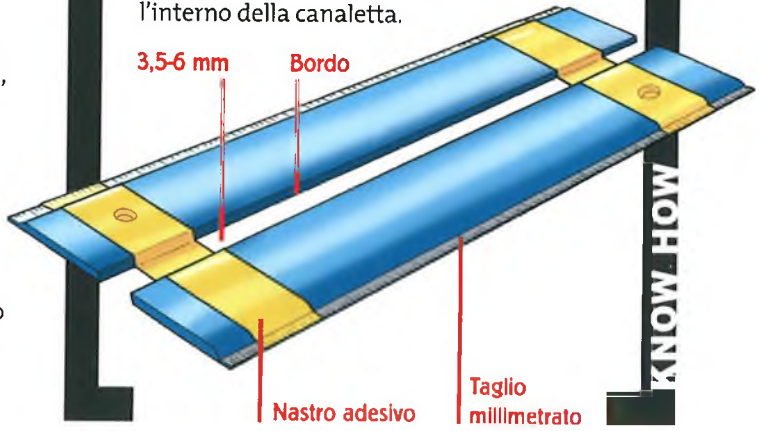
Il corsivo è poco utile ai fini del lettering, ma lo si può impiegare insieme al neretto.

UN'INCLINAZIONE INOPPORTUNA

Nella composizione in stampa si usano solitamente tre modi per differenziare il testo: i **caratteri normali**, quelli in **neretto** o **bold** e quelli inclinati in **corsivo**, detto anche **italic**. Il lettering si serve solo dei primi due nell'esecuzione sia calligrafica sia elettronica. Non significa che il corsivo sia vietato, ma il lettore è abituato a un codice composto soltanto da due alternative, per cui la terza non gli comunica nulla. Alcuni calligrafi utilizzano il corsivo per l'intero lettering, o insieme al neretto (mai da solo) per distinguere le parole significative. È una scelta estetica e di stile, non legata ai contenuti.

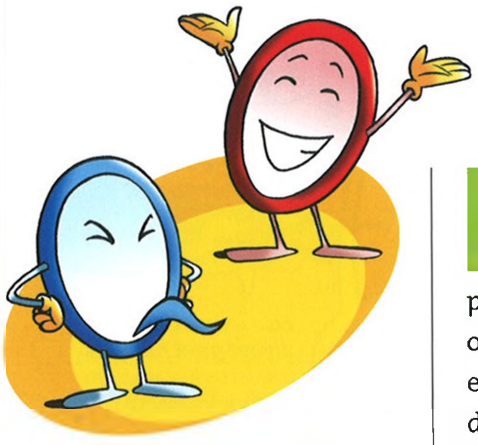
ACCESSORI FAI-DA-TE

Per velocizzare le procedure del lettering manuale è possibile adottare strumenti che evitino la necessità di tracciare le **linee-guida** per i caratteri. Uno è il **tipòmetro**, una sorta di righello percorso da due scanalature di altezze diverse, utilizzabili come guide per la scrittura. Il tipòmetro è però di difficile reperimento, perciò molti letterist si costruiscono un **utensile su misura**, composto da due comuni righelli da 20 cm fissati insieme alla giusta distanza (per es. 3,5 mm, oppure 6, secondo l'altezza dei caratteri che vuoi ottenere) con del nastro adesivo. È consigliabile che i tagli millimetrati siano rivolti all'esterno e il bordo più spesso, che con le penne a china e simili evita spargimenti d'inchiostro, verso l'interno della canaletta.



KNOW HOW

CARATTERI per il CARATTERE



Disegno, dialoghi e grafica, ogni elemento del fumetto è un'espressione narrativa. Lettering compreso, naturalmente.

Nella consuetudine operativa, di rado chi disegna si occupa anche del lettering. Lo spazio per i testi viene quasi sempre lasciato in bianco, quindi gli originali passano al calligrafo, che interviene su di essi materialmente, o li si acquisisce in formato digitale affinché siano letterati elettronicamente. La capacità di realizzare di persona il lettering delle proprie tavole consente però all'artista di inserirvi ulteriori contenuti, tanto più ricchi quanto più riesce ad appropriarsi dei segreti di questa tecnica. Il letterista professionista infatti non è un semplice trascrittore, ma un **grafico** dotato di vaste nozioni sulla **percezione dei caratteri**. Questa competenza gli permette di sperimentare nuove soluzioni, alla ricerca di scritture capaci di comunicare qualcosa anche al di là del messaggio testuale.

TESTI E TESTATE

All'occhio del profano, il lettering standard è più o meno tutto uguale. Da una rivista all'altra i caratteri, tracciati in quello "**stampatello**" regolare che contraddistingue il fumetto, sembrano gli stessi. In realtà non è così, le varie font hanno elementi comuni, però ciascun editore (e a volte ogni testata o collana) ha un **lettering proprio**. Il calligrafo lo progetta per caratterizzare la pubblicazione: quel set di caratteri ne diventa la calligrafia distintiva. Pochi lettori lo identificano in modo conscio, ma lo memorizzano e lo riconoscono a livello subliminale. Sostituendolo con un lettering diverso, il pubblico, fino a che non si sarà abituato alla novità, avrà la sensazione che ci sia "qualcosa che non va".

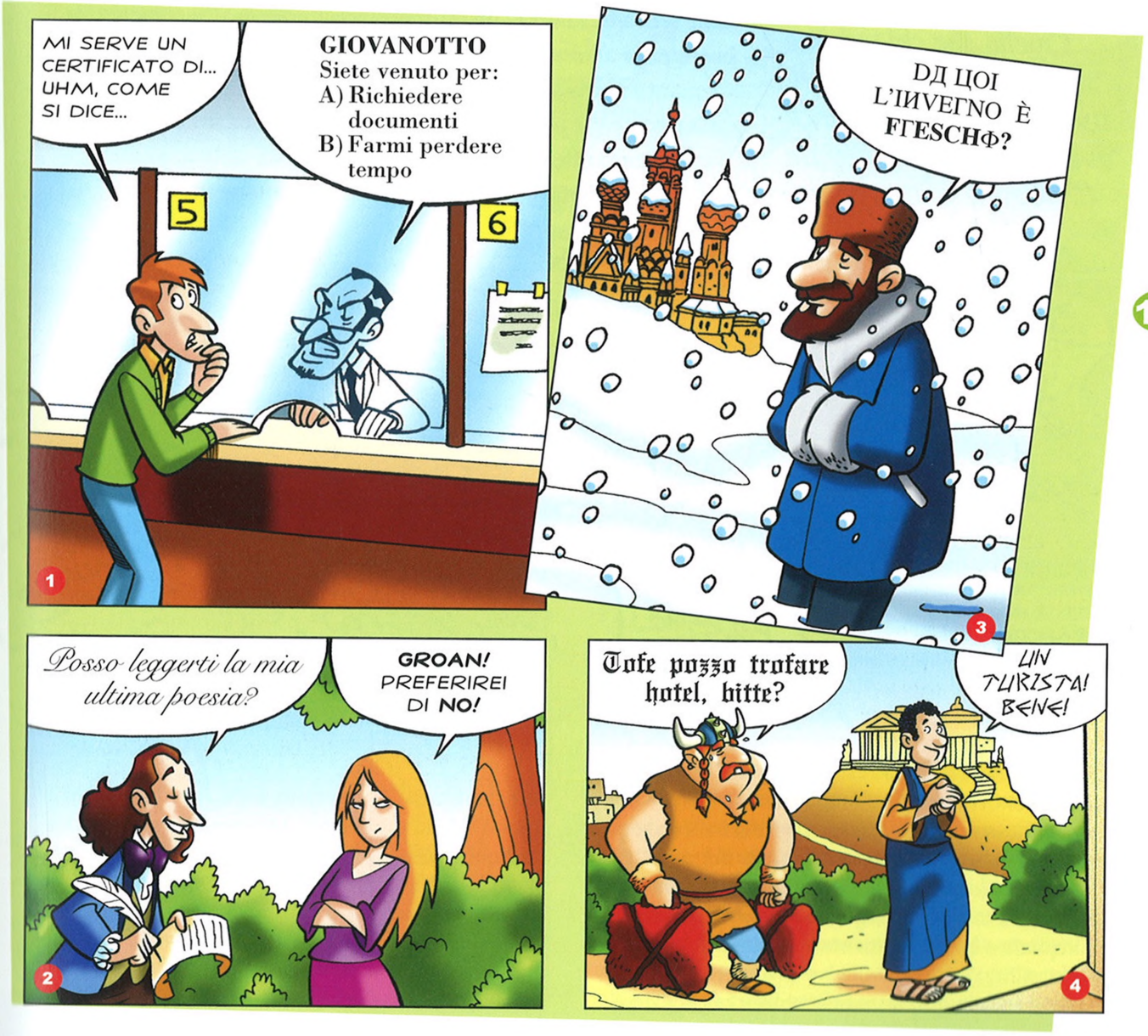
Le variazioni del lettering classico identificano la pubblicazione di appartenenza, come in questi esempi da "W.I.T.C.H.", "Topolino" e "Minni & Co.".

TIPI SPECIALI

"**Carattere**" significa lettera dell'alfabeto, però anche indole o personaggio, come "**tipo**" vuol dire individuo particolare, ma tipi si chiamano anche i caratteri tipografici. Le due cose sono collegate, perché ogni font esprime una personalità e di conseguenza rende evidente quella di un protagonista. Mescolando lettering classico e caratteri di stampa puoi ottenere testi che sottolineano la **recitazione**, dandole un tono severo e formale come nella figura 1, oppure lirico e leggiadro come nella 2. Quasi tutti i possibili atteggiamenti hanno una font adatta a interpretarli. Utilizzandola, il lettering diventa un **elemento attivo** del racconto quanto immagini e testi.

LETTERE... ACCENTATE

Oltre a comunicare la battuta del personaggio, il lettering contenuto nel balloon simula **il suono della sua voce**: come per le onomatopee, il lettore lo "sente" mentalmente. Alcuni stili alfabetici sono associati a **lingue specifiche**, come il gotico a quelle di ceppo germanico e il cirillico al russo, o possono riprodurli, per esempio con caratteri orientaleggianti ispirati al cinese e al giapponese, oppure pseudo-arabi. Di per sé, tali caratteri non modificano la lettura, ma per il lettore evocano le sonorità caratteristiche di quegli idiomi, come nelle figure 3 e 4. Grazie al lettering puoi dunque dare un **accento** ai tuoi protagonisti.



Con la testa nel BALLOON

Quella che chiamiamo "nuvoletta" può diventare un'esplosione, una scarica di elettricità statica oppure una sega circolare!

Fumetto, nuvoletta, palloncino. Per gli addetti ai lavori, **balloon**. È il simbolo del nostro medium, il suo emblema più rappresentativo, ma è simbolo anche inteso come strumento metaforico nodale che ne lega le componenti: parole e immagini. Il balloon circoscrive le prime collocandole all'interno delle seconde, senza di lui i fumetti non sarebbero... a fumetti! Tanto basterebbe a farne l'oggetto della massima considerazione, però, in quanto forma visibile, la nuvoletta è anche un potenziale veicolo del racconto. Né più né meno del lettering, poiché anche il balloon si può **standardizzare** per dare uniformità e identità al prodotto, oppure **interpretare** secondo quella dei protagonisti.

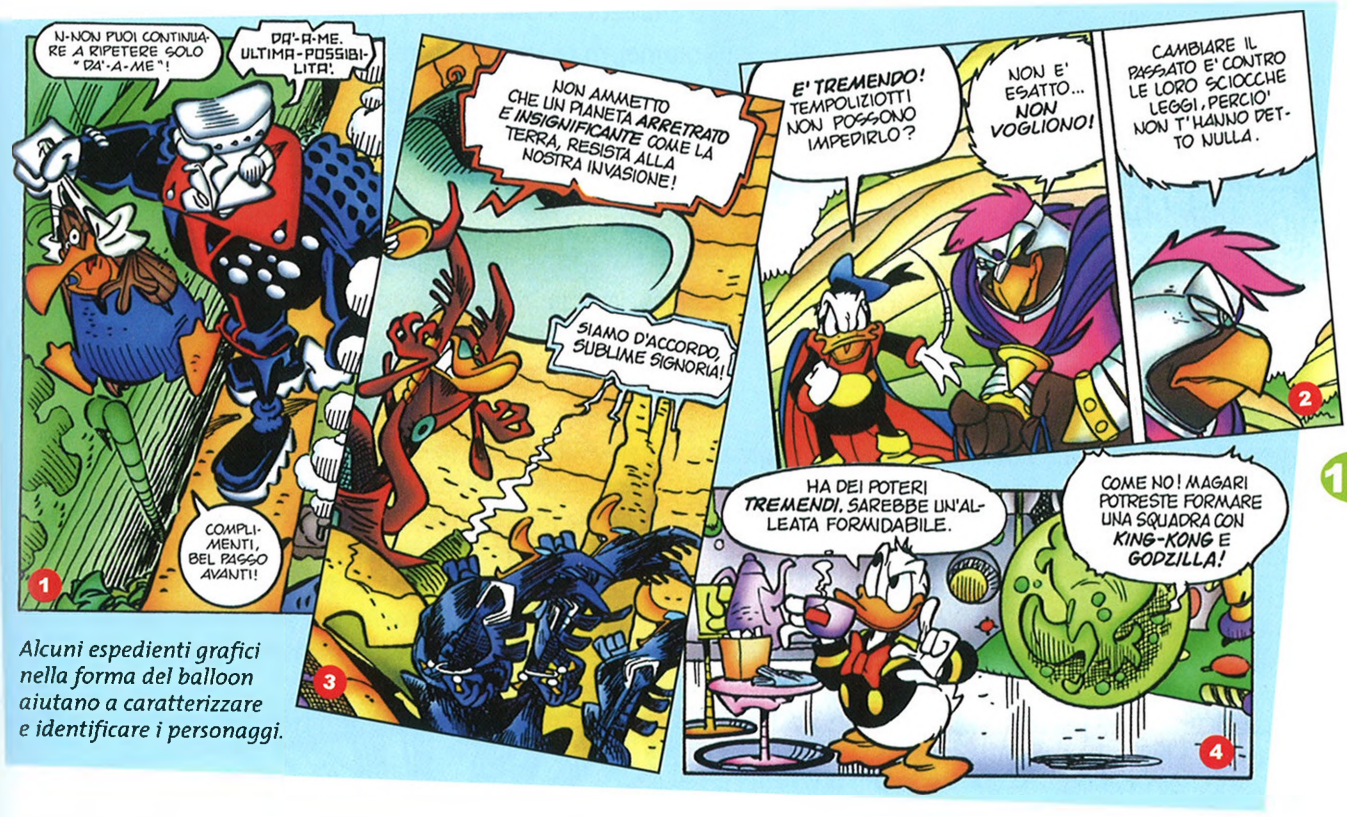
La forma del balloon esprime maggiore o minore sonorità. Non è un codice indispensabile, ma non c'è ragione di farne a meno.

SUSSURRI E GRIDA

Non dimentichiamoci dei fondamentali. Tutti i lettori sanno che i diversi contorni del balloon sono indicativi del volume del suono: quello detto "**fulminato**" (costellato di punte) corrisponde alle urla, quello **continuo** e **regolare** a un normale livello colloquiale e quello **segmentato** ai sussurri. I primi due si utilizzano in ogni genere di fumetto, il terzo di preferenza in quello umoristico. Anche chi li deve disegnare lo sa: l'importante è che non dimentichi di usarli. Se la tua priorità è la vignetta, nel tracciare i balloon potresti trascurare questi codici, ricorrendo per tutti alla sola forma standard. Un grido resta un grido, lo si legge e il neretto già lo esalta. Ma un balloon adeguatamente **esplosivo** lo rende ancor più udibile: perché dovresti rinunciare a un dettaglio che arricchisce la tua tavola?

RAUCO, RONZANTE, O SPIGOLOSO

Il balloon è un territorio condiviso, fra la battuta e il disegno, ma anche fra l'artista e il calligrafo. A tracciarlo può essere infatti sia l'uno sia l'altro. Quando questo compito tocca a te, sappi che, oltre all'intensità, con il balloon puoi far sentire altre caratteristiche dell'audio, come il **tono** o la **chiarezza**. La voce di un automa brutale e massiccio risulta più grave e pesante se, come nella fig. 1, il suo balloon ha contorni marcati e spigolosi. Il Razziatore (fig. 2) ha una voce ruvida e roca, "udibile" nel balloon dal contorno seghettato. Quello dell'alto comando evroniano è invece ovviamente alieno (fig. 3): difficile dire a quali sonorità corrisponda, forse a toni striduli e inumani. La voce sintetica del supercomputer Uno (fig. 4) è interrotta da brevi crepitii di statica. La linea del suo balloon perciò è frammentata da irregolarità. Inventare un balloon per ogni personaggio sarebbe eccessivo quanto mettere in scena una compagnia di attori ciascuno dei quali reciti sopra le righe, ma limitandosi agli interpreti degni di maggiore attenzione, aiuta a caratterizzarli.

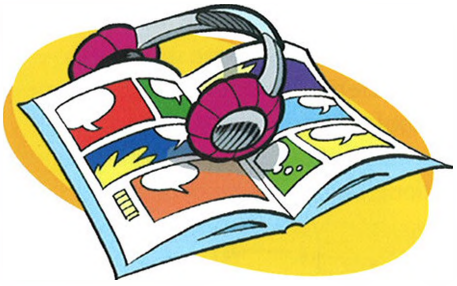


Alcuni espedienti grafici nella forma del balloon aiutano a caratterizzare e identificare i personaggi.

PALLONCINI COLORATI

Quando occorre, **lettering** e **grafica del balloon** possono lavorare in sinergia per caricare al massimo la **prosodia** (la modulazione e l'intonazione delle parole). A una scelta alfabetica cui corrisponde un dato recitativo, associamo un balloon dallo stesso significato, per esempio rettangolare per un tipo brusco e senza mezzi termini, oppure una vera nuvoletta, gonfia e soffice, per il poeta che abbiamo già incontrato a pag. 139. A queste due connotazioni, che si rinforzano a vicenda, puoi aggiungerne una terza dando al balloon una **leggera colorazione** di fondo, che ne esprima lo stato emotivo. Rosa per la sensibilità e la delicatezza, rosso per la rabbia, viola per il malumore, verde per un personaggio livido...

Da leggere e SENTIRE



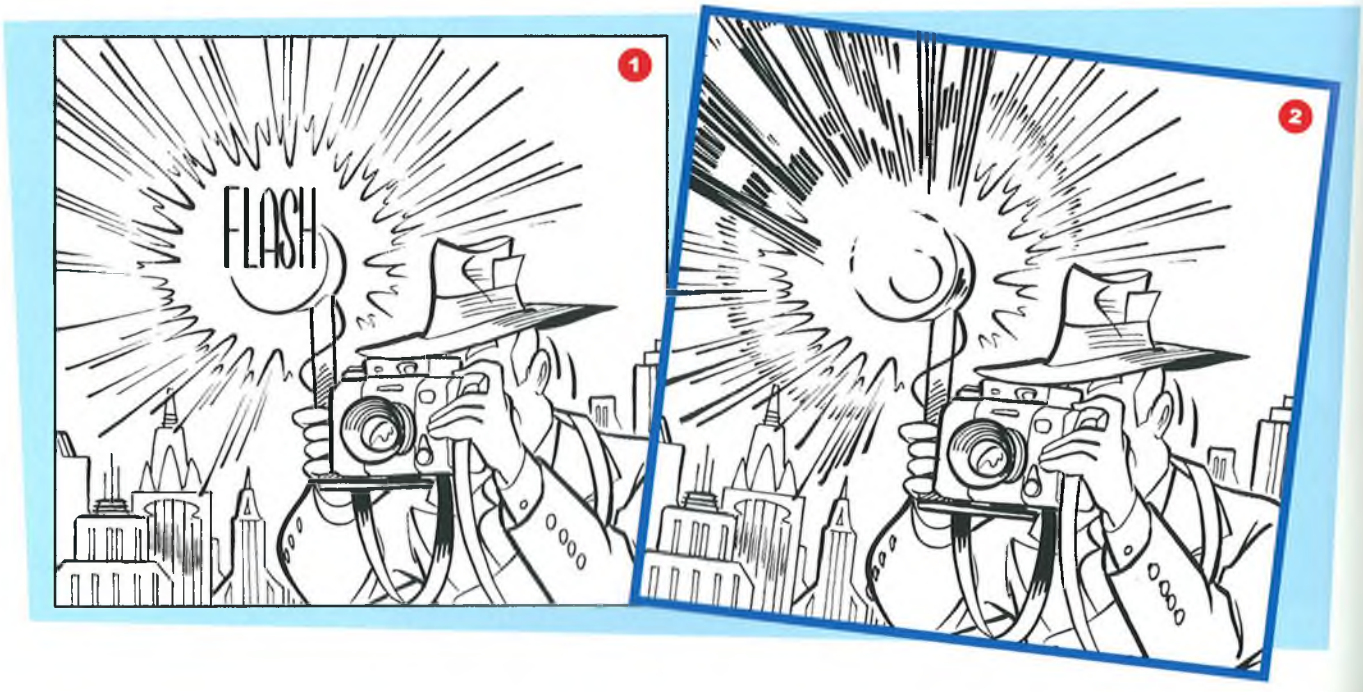
A cavallo del confine fra le due componenti del fumetto, la grafica dei rumori è uno strumento che arricchisce la lettura.

Tutti gli elementi della vignetta si possono ricondurre al disegno, oppure alla scrittura. Tranne uno, che appartiene a entrambi: la grafica delle **onomatopee**, cioè la rappresentazione visiva dei suoni. Per quanto compete la sceneggiatura, questa simulazione degli effetti sonori mediante trascrizione alfabetica segue regole proprie (illustrate nella seconda parte del volume), ma è un errore credere che il suo significato si esaurisca nell'area del testo. L'onomatopea si **legge** e nello stesso tempo si **vede**, come parte della scena disegnata. Perciò, affinché la tavola dia il meglio sfruttando tutti i registri di comunicazione di cui dispone, anche suoni e rumori vanno interpretati **visivamente**. Trascurando di farlo, forse il contenuto della storia resta invariato, ma la sua percezione ne esce impoverita.

SOTTO A CHI TOCCA

Riguardo all'inserimento degli **effetti sonori** nella vignetta, la prassi varia da una scuola di fumetto all'altra secondo nazionalità e genere, o addirittura da editore a editore. Qualcuno lo considera un'operazione **redazionale** e altri lasciano le onomatopee a chi si occupa del **lettering**, ma i risultati migliori si hanno quando è l'artista a **integrarle nel disegno** durante l'esecuzione.

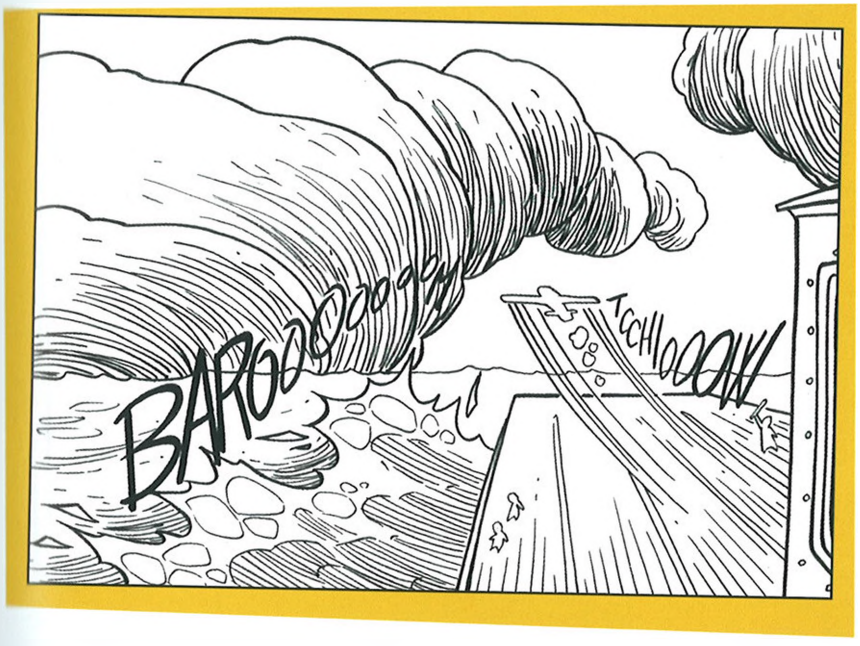
I rumori realizzati con i font del testo a stampa (fig. 1), risultano freddi per l'eccessiva regolarità e poco coinvolgenti: il tipo di carattere li identifica come parole scritte, anziché come suoni. Molti letteristi sono anche disegnatori, capaci di attribuire all'onomatopea un maggior **valore grafico**, però intervengono sulla tavola finita. Solo il suo autore può rendere il sonoro parte attiva della scena, come nella figura 2.



DOPPIO EFFETTO

L'onomatopea è un effetto sonoro che si aggiunge alla **comunicazione visiva** dell'immagine, ma quand'è realizzata contestualmente comprende a sua volta un effetto grafico. Il rumore disegnato è più efficace di quello semplicemente scritto – come hai visto nell'esempio precedente – soprattutto per i suoni forti dalla direzione definita, la cui causa produce anche **dispersione di luce** e/o **linee cinetiche**, come schianti, lampi, esplosioni o folate di vento. Questo perché la sola scritta, anche tracciata a mano e adeguatamente "mossa", non è percepita come parte di ciò che la genera: si vede lo scoppio e se ne legge separatamente il boato. Se invece i caratteri sono coinvolti dalle stesse linee cinetiche, l'onomatopea diviene tutt'uno con il fenomeno ed è trasportata insieme al calore e all'onda d'urto della deflagrazione, come in questo esempio.

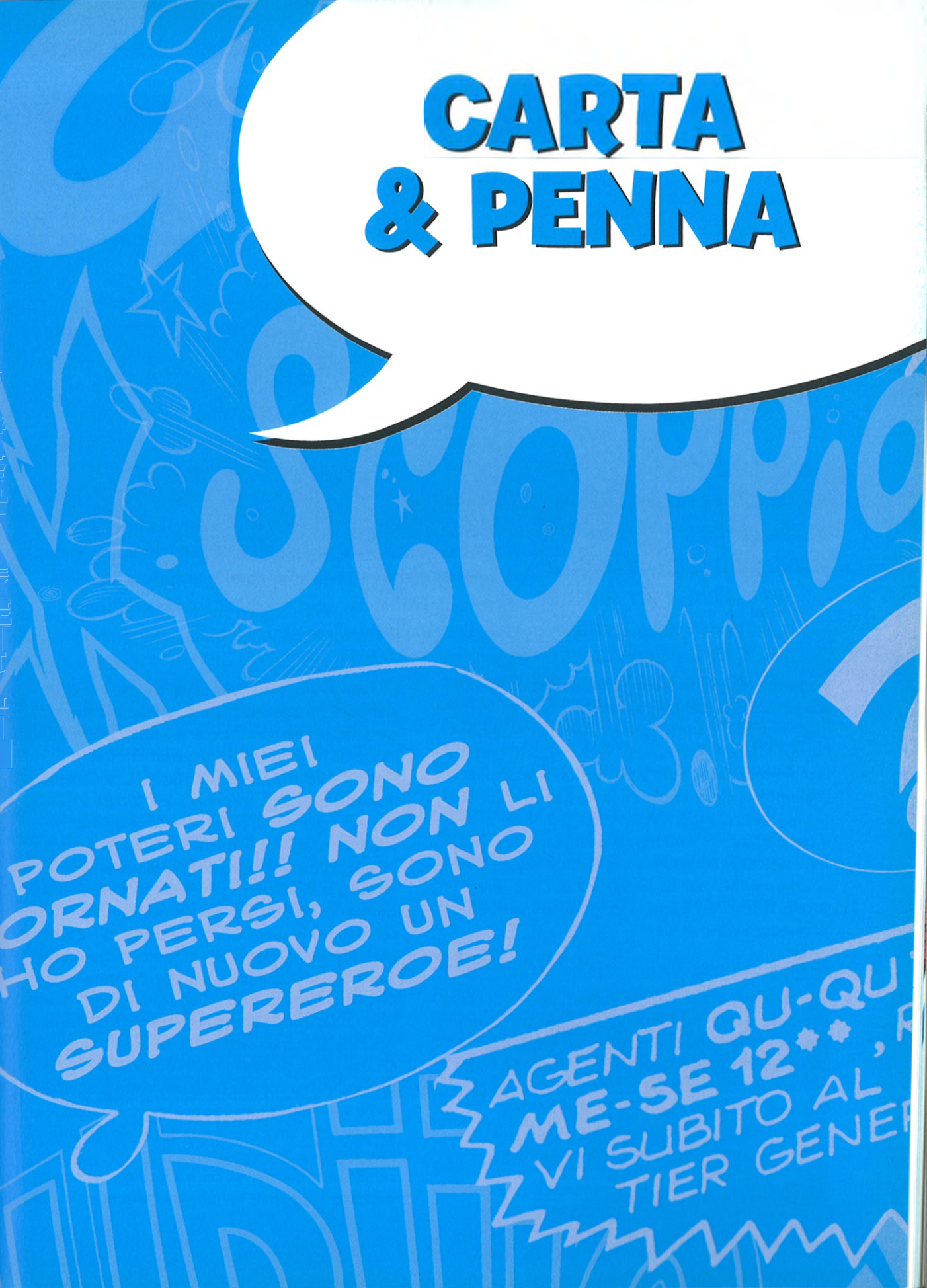
Disegnando il suono ne completi la **funzione narrativa**, facendogli evocare quanto lo provoca anche quando non sia visibile, come accade in quest'altra vignetta a destra. È uno stratagemma che rende la narrazione più **sintetica**. La sceneggiatura qui potrebbe prevedere due vignette, una dove si veda la palla da baseball infrangere una vetrata e nella seguente lo sgomento del giocatore. Unendole grazie al sonoro eviti di spostare l'inquadratura e ottieni un ritmo più serrato.



ALTI E BASSI

È superfluo ricordare come quanto più è grande il disegno dell'onomatopea, quanto più forte è il suono che rappresenta. Non sempre però questo codice viene utilizzato in tutte le sue possibilità. Alcuni **rumori lunghi**, come il rombo di un tuono lontano, crescono di intensità mentre li si ascolta, per poi calare e spegnersi. Altri, come il sibilo di un aereo in decollo, decrescono con l'allontanarsi della fonte. Variazioni che rendi udibili con la **dimensione dei caratteri**: più grandi quando il suono aumenta, più piccoli dove diminuisce.

CARTA & PENNA


I MIEI POTERI SONO TORNATI!! NON LI HO PERSI, SONO DI NUOVO UN SUPEREROE!
AGENTI QU-QU
ME-SE 12**
VI SUBITO AL
TIER GENER

Tutti ai posti di... Sceneggiatura!

Avere la testa piena di idee non significa che sia facile trovare quella giusta per iniziare una storia. Ecco i sistemi usati dai professionisti per superare il "blocco dello scrittore".

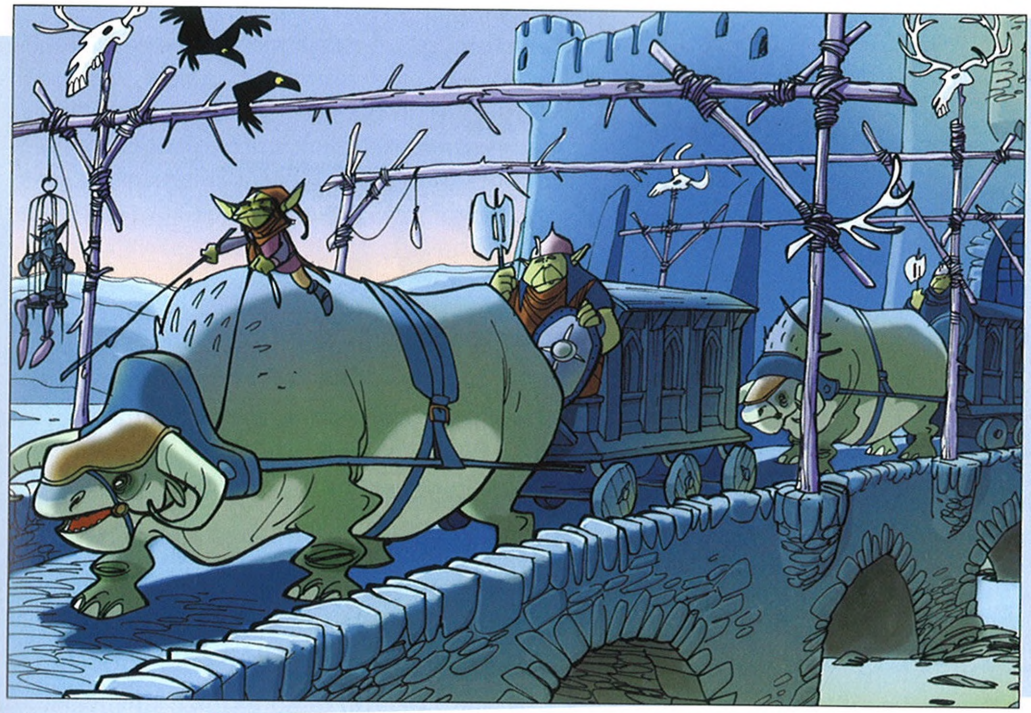
Sceneggiare fumetti può essere un genere di scrittura molto gratificante. Per chi illustra testi propri è un passaggio basilare durante il quale dare ordine alle idee, già immaginando come rappresentarle. Ma non meno avvincente, anche dopo anni di lavoro, è l'esperienza dello **sceneggiatore** che affida ciò che ha scritto al collega disegnatore, per ritrovarlo distillato attraverso l'immaginazione altrui, trasformato in immagini che gli appartengono solo in parte e che dunque gli risultano famigliari e nel contempo nuove e sorprendenti. Immagini che tuttavia affondano le proprie radici nella sceneggiatura, che va scritta quindi con la precisione di un buon manuale di istruzioni.

Per prima cosa viene il **soggetto**, la storia originale che potrebbe ugualmente diventare un film o un romanzo, e ancora a monte del soggetto c'è l'idea. Chi vuole fare fumetti ne ha cassetti pieni: idee fenomenali pronte a trasformarsi in pagine sbalorditive, come i lettori non ne hanno mai viste! Ma i cassetti si svuotano in fretta, perciò chi aspira a sceneggiare – e in generale a scrivere – per mestiere, deve imparare a cogliere ovunque nuovi spunti, a sviluppare situazioni e a dar loro una forma. Perché lo sceneggiatore non può permettersi di restare a corto di idee.

NIENTE PANICO!

Supponiamo di non sapere assolutamente che cosa raccontare. Ora che abbiamo un disperato bisogno di una storia, tutte le nostre grandi intuizioni sembrano fuggite all'estero! Ce ne stiamo davanti al monitor del computer, o a una risma di carta intonsa, sperando che ne passi almeno una ritardataria per acchiapparla. E c'è di peggio. La prima parola che scriveremo, lo sappiamo, sarà l'inizio di un capolavoro. Ma se fosse la parola sbagliata?

È il famigerato "**panico del foglio bianco**", che oggi andrebbe ribattezzato "panico da schermo vuoto", che affligge i narratori, specie se sono alle prime armi. Il sistema migliore per sconfiggerlo è ridurre l'importanza di ciò che stiamo facendo. Non mettiamo mano al soggetto senza prima averlo filtrato attraverso una certa quantità di cartaccia. Vecchie agende inutilizzate, fogli già scritti da un lato e così via sono l'ideale per fissare l'ispirazione senza subire l'opprimente sensazione di doverla incidere sulla pietra. Sediamoci comodamente – sentirsi a proprio agio è una condizione indispensabile per la creatività – e buttiamo giù tutto quello che ci viene in mente. Gag e colpi di scena, o sequenze interessanti che al momento non sappiamo neppure dove collocare, ma che più avanti troveranno il posto giusto nella storia, uno schema generale della trama e possibili sviluppi di ogni tipo. Gli appunti degli sceneggiatori traboccano di note come "che cosa succede se lui non lo dice a quell'altro?" ... che di solito, rileggendole qualche mese dopo, lo stesso autore ignora nel modo più totale che cosa volessero dire. Non importa, ciò che conta è che così riusciremo a chiarirci le idee e a raccogliere in modo organico il materiale narrativo per affrontare la stesura



Tutto ciò che ci circonda può fornire lo spunto per una grande storia. L'importante è saperla rileggere in chiave di fumetto. Hai visto in un giornale l'ultimo modello dell'alta velocità su rotaie? Ecco come può trasformarsi in una curiosa, e anche un po' inquietante, carovana di un mondo fantasy.

vera e propria del soggetto, ben attrezzati e senza paura, come un primo punto d'arrivo. Non di partenza.

CACCIA ALL'IDEA

Anche per scriverla in malo modo, però qualche idea dobbiamo pur scovarla. Dove andarla a cercare? Nelle **immagini**, innanzitutto, visto che il fumetto è immagine oltreché racconto. Facendo un po' di zapping televisivo o sfogliando qualche rivista illustrata ne troveremo in quantità, quasi tutte curate e suggestive. Scegliamo quelle che ci colpiscono di più e chiediamoci il perché. Forse abbiamo trovato uno spunto! Certo, non è detto che corrisponda a quanto vogliamo raccontare. Be', tanto meglio: lo interpreteremo in maniera più originale. Avevamo in mente una storia di genere fantasy e a conquistarci è stata una serie di foto di treni avveniristici delle ferrovie giapponesi? Perfetto, adattiamone le suggestioni – mezzi enormi e pittoreschi, grandi distanze – a un mondo di cavalieri e stregoni. Oppure diamo un'occhiata agli scaffali della nostra libreria. Quali sono i nostri romanzi preferiti e perché? Quali temi e schemi narrativi utlilizzano? Le case degli sceneggiatori (e dei fumettisti in genere) straripano di libri e riviste da sfruttare. E di fumetti, ovviamente, che però sono il punto di riferimento meno indicato. Inutile riscrivere quello che è già stato raccontato.

DRITTI SUL BERSAGLIO

Un altro appiglio vitale per la costruzione del soggetto è fornito dal **target**, cioè dalla focalizzazione del pubblico cui ci rivolgiamo. A chi vogliamo raccontare la nostra storia, o chi potrebbe essere interessato a leggerla? Di solito un target – termine inglese la cui traduzione letterale è "bersaglio" – si definisce per **sesso** ed **età**. Ci sono storie maschili e femminili, per la fascia dai 7 agli 11 anni, o dai 14 ai 16, oppure sopra i 20 anni e così via. Per ciascun target ingredienti e linguaggio cambiano. Nella fase di selezione delle idee, individuare il nostro target e cercare di comprendere che cosa lo appassiona ci sarà di grande aiuto, e se viceversa abbiamo già una trama in mente, capire chi la leggerà ci permetterà di rifinirne adeguatamente i dettagli affinché la rendano irresistibile. Affermare che la storia adatta a tutti non esiste sarebbe esagerato. Però è molto, molto rara.

MARKETING

Petto, coscia o... INCIPIT?

Una volta individuata l'idea giusta, si passa alla stesura del soggetto. Che si compone di parti ed è retto da precise regole: meglio conoscerle bene.

Per scrivere bene una storia, occorre farla a pezzi! Una volta messo a fuoco lo spunto e definita a grandi linee la vicenda, la stesura del soggetto risulta semplificata (e raggiunge risultati migliori) se dividiamo teoricamente la trama nelle **parti** che la compongono. Ciascuna di esse ha caratteristiche ed esigenze particolari che vanno elaborate con tecniche appropriate affinché coinvolgano il lettore, suscitando le giuste risposte dalla sua partecipazione. Scomponendo il soggetto, inoltre, riusciamo a concentrarci con minore sforzo sui diversi segmenti. Quindi mano... alla mannaia! Mentre l'affiliamo vediamo di definire da quali e quante parti è costituita una storia, per evitare di tagliuzzarla a caso.

L'incipit, l'inizio della storia, nei fumetti spesso è costituito da una tavola di grande effetto, come questa tratta da "PK".

OFFERTA 3 X 5!

Ogni narrazione (una volta in più, l'affermazione vale per i nostri soggetti e per le sceneggiature di fumetti, come per il copione di un film, o per un intero romanzo) è composta da tre parti. O forse da cinque. Tre o cinque? Magari dovremmo provare a ricontarle? Sarebbe inutile, perché il fatto è che qualsiasi storia è in effetti formata da tre blocchi principali, ai quali però è opportuno aggiungerne idealmente altri due, non meno importanti. Iniziamo allora a considerare i primi, che costituiscono la cosiddetta **struttura ternaria** del racconto e sono rispettivamente chiamati **incipit**, **corpo** e **desinit**. Poi ci occuperemo del resto. E della mancia.

L'INCIPIT

«Comincia dall'inizio – suggeriva in *Alice nel Paese delle Meraviglie* il Brucaliffo alla protagonista, incerta su dove iniziare per raccontargli la propria complicatissima avventura – e quando arrivi alla fine, fermati.»

Un buon consiglio, visto che non c'è storia che non abbia un inizio. O per utilizzare l'adeguato termine tecnico, un incipit. La definizione deriva dal latino e significa appunto *comincia*. Nel campo televisivo e cinematografico corrisponde alle immagini della prima scena, nei romanzi alle battute di esordio del primo capitolo, nei fumetti alla tavola di apertura e – se la storia è abbastanza lunga – alle due o tre che seguono. Il compito dell'incipit è quello di catturare l'interesse del lettore, persuadendolo a continuare a leggere. Il che, a volte, è meno facile di quanto si creda...

IL CORPO

Il corpo è la storia, o perlomeno ne costituisce la maggior parte. È quella lunga sezione centrale dove succede **tutto** (e se lo sceneggiatore è bravo, anche il contrario di tutto): i personaggi comici combinano disastri a non finire, gli eroi affrontano coraggiosamente la loro missione scontrandosi con gli antagonisti e gli innamorati si lasciano e si ritrovano un certo numero di volte, mentre i colpi di scena si danno da fare per complicare la vita a tutti quanti e – di tanto in tanto – le gag, o trovate umoristiche, consentono al lettore di riprendere fiato. Ma ancora non basta, perché nel corpo del racconto ogni ostacolo viene man mano superato, gli interrogativi trovano le tanto attese risposte e la vicenda giunge alla giusta e meritata conclusione. Siamo al gran finale! O quasi, visto che manca il desinit.

Sopra, il corpo del fumetto è la parte centrale, dove succede di tutto... di più, come alle W.I.T.C.H. protagoniste di questa tavola!

COME ANDRÀ A FINIRE?

Già, come andrà a finire? Ne parleremo nelle prossime pagine, completando l'esame delle sezioni del racconto con la presentazione del desinit... e con quella delle due misteriose **unità narrative** che restano. Misteriose perché ora che abbiamo capito come la grande avventura che avevamo in mente può essere divisa in un inizio, un elemento centrale e uno conclusivo, è spontaneo domandarsi che cos'altro mai ci possa essere dopo la parola fine! Forse i tempi supplementari? Nell'attesa di scoprirlo, prova ad analizzare i soggetti e le tracce di storie che hai scritto finora, per valutare se e dove si possono spartire in incipit, corpo e desinit. Più avanti questa suddivisione ci sarà utile per mettere alla prova ciascuna singola parte, lubrificarne i meccanismi e assemblarle in un unico racconto, perfettamente funzionante.

LATINORUM FUMETTORUM

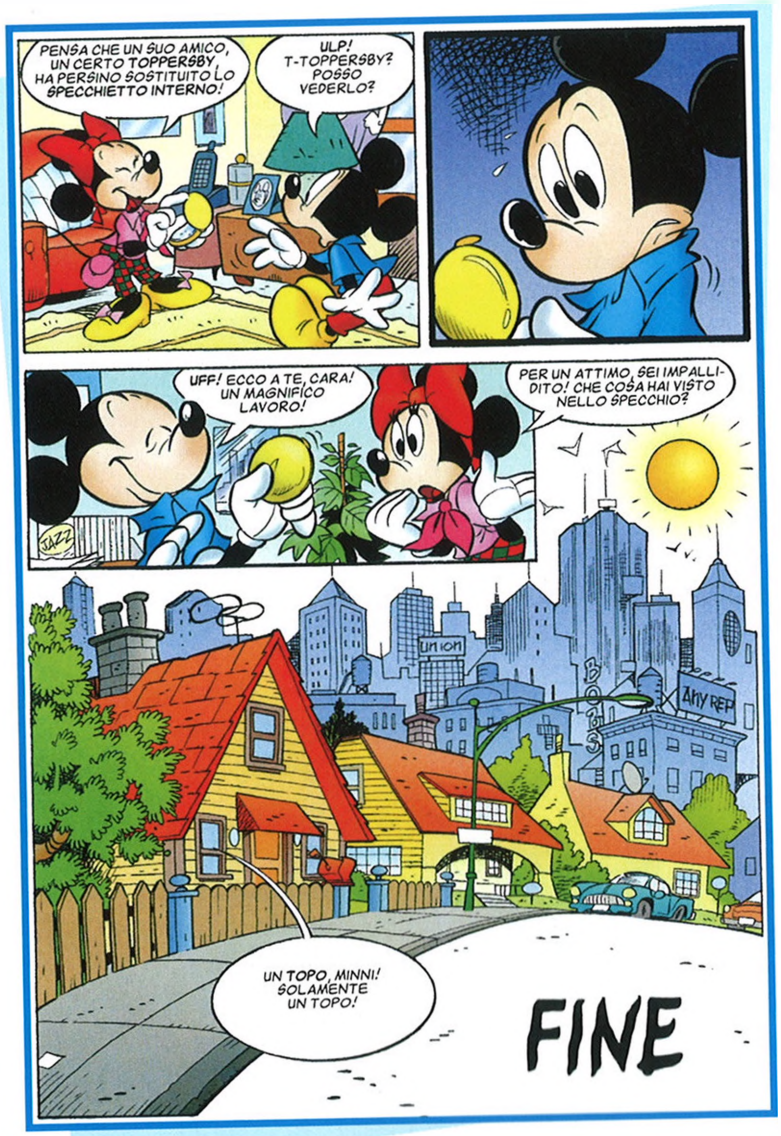
"Incipit", "desinit"... Non basta dire inizio e finale? L'uso di tante parole specifiche è davvero significativo per uno sceneggiatore? D'accordo, ciò che fa una buona storia non è il modo in cui se ne nominano le parti. Tuttavia i termini tecnici esistono in ogni campo, formano il linguaggio condiviso che rende più facili le discussioni fra addetti ai lavori e distinguono il professionista da chi non ha mai approfondito l'argomento. Quindi perché non servirsene? Affidereste la vostra auto a un meccanico che chiama il carburatore "quel coso per cosare"?

KNOW HOW

Dalla FINE al... TITOLO!

Completiamo l'esame delle sezioni che compongono una storia. Con il finale, naturalmente. Ma non solo.

Facciamo il punto della situazione. Abbiamo visto quali sono le prime due unità narrative fondamentali che costituiscono qualsiasi storia: **l'incipit**, ossia il blocco iniziale, e quello centrale, cioè il **corpo**. È il turno della sezione conclusiva, il **desinit**, di cui parleremo fra poco per dedicarci poi alle altre due misteriose parti restanti, che fanno sì che il racconto possa considerarsi complessivamente formato da cinque elementi basilari.



IL DESINIT

Riecco il latino: **desinit**, ossia *termina*. È quasi superfluo dichiarare che si tratta del termine tecnico con cui gli sceneggiatori di fumetti e gli scrittori in generale definiscono il **finale**, quello dove il detective smaschera il colpevole, l'eroe riscuote la ricompensa del suo valore e Paperino, nove volte su dieci, è costretto a darsi alla fuga! Il desinit viene chiamato anche **explicit**, che sempre dal latino si traduce *conduce a compimento*, ma anche *spiega*, che è appunto una delle cose che un buon finale dovrebbe fare, svelando intrighi e complicazioni che hanno reso appassionante il corpo e chiarendo tutti i meccanismi della narrazione, affinché il lettore non resti insoddisfatto. Infatti, se la funzione dell'incipit è quella di coinvolgere il pubblico e di spingerlo a leggere, il compito del desinit è di ricompensarlo, dimostrandogli che ha fatto bene a farlo. A questo punto non resta da scrivere che la parola "fine", ma già dal soggetto, mentre si inventano incipit, corpo e desinit, c'è un altro fattore che non puoi dimenticare per costruire la tua storia. È la struttura, il **quarto elemento** della storia.

Qui a fianco, il desinit, ovvero il finale, cui è affidata la conclusione dell'avventura.

LA STRUTTURA

Che cosa è? Il modo migliore per capirlo è quello di prendere in considerazione diversi tipi di storie, che sicuramente ti sarà capitato di leggere. Per esempio una storia con un lunghissimo incipit, che introduce una quantità di premesse apparentemente slegate fra loro, quasi spingendo il lettore a chiedersi che cosa stia succedendo, fino a quando un corpo breve dal ritmo serrato le salda insieme in modo logico quanto inatteso, trascinandole in un desinit folgorante e sbalorditivo! Ulteriori esempi potrebbero essere quello di una storia con un incipit e un desinit tradizionali, a incorniciare un corpo costruito da più linee di racconto che si intrecciano attraverso un lungo arco di tempo; o ancora quello di un'altra, dove i presupposti e una sezione centrale di media lunghezza, interessanti e ben esposti ma non particolarmente sorprendenti, sfociano in un ventaglio di finali diversi, uno per ogni personaggio della vicenda. Si tratta sempre degli stessi tre segmenti di storia: a fare la differenza è la struttura, vale a dire il **rapporto** in cui le parti del narrato si pongono una in relazione all'altra per lunghezza, importanza e complessità. Se incipit, corpo e desinit sono fondamenta, mura e tetto di un edificio, la struttura è l'**architettura** che ne organizza la costruzione, alterando il modo in cui il lettore si aggirerà all'interno della storia. Lavorando sulla struttura puoi cambiare la qualità delle tue sceneggiature e raccontare una stessa trama in maniera diversa.

IL TITOLO

Manca ancora qualcosa. Il **quinto elemento** della storia è il titolo, che non è un oggetto a sé stante, una specie di fiocco aggiunto a decorare la confezione. Il titolo può spiegare l'intero racconto, può giustificarlo e a volte perfino ispirarne la scrittura, come avviene quando l'autore ha solo una traccia ancora vaga di ciò che vuole narrare, però ha già in mente un titolo d'effetto che lo guida verso il suo obiettivo. Un titolo indovinato riesce a intrigare il pubblico ancor prima dell'incipit e per il lettore rappresenta un invito a entrare nella storia, un indizio per decidere se gli piacerà e, dopo che l'avrà letta, un modo per ricordarla. Non è poco, e per questo scrivere un titolo davvero buono costa fatica. La sua costruzione ha regole speciali, che vedremo più avanti, differenti da quelle che si applicano al soggetto o alla sceneggiatura.

TUTTO INSIEME!

Incipit, corpo e desinit, le tre sezioni principali, più **struttura** e **titolo**. Cinque parti di cui servirsi per confezionare un **soggetto valido**, da cui trarre una formidabile sceneggiatura. Le componenti della storia ci sono tutte e ora sai quali sono, ma conoscerle non è abbastanza. Per il momento si tratta di scatole vuote, per riempirle di emozioni e divertimento dovremo guardarle da ogni lato, una a una, fino a trovare le "istruzioni per l'uso" che conducono alla soddisfazione del lettore.

Due soluzioni riuscite per dare risalto al titolo, elemento fondamentale per il successo di una storia.

Cominciamo bene

Impara gli espedienti e le strategie dei professionisti del fumetto, per costruire il successo della tua storia fin dalle prime tavole!

L'incipit "in medias res", come in "PK - Cronaufragio", trasporta subito il lettore nel cuore della vicenda.

Ormai ti è chiaro che l'incipit deve conquistare il lettore e che la prima regola per riuscirci è **evitare la banalità e suscitare subito interesse ed emozione**. Saperlo non facilita il compito: a volte la trama si presta a costruire una situazione capace di attirare l'attenzione, ma in altre occasioni è inevitabilmente "in tono minore", inadatta a colpire il pubblico, e la vicenda non ti fornisce nulla che possa trasformarsi in una scena a sensazione per cominciare al meglio. Per fortuna il fumetto è fatto di **sostanza**, il contenuto vero e proprio della storia, quanto di **forma**, ossia del modo in cui la racconterai, e quest'ultima può essere gestita diversamente, sia nella composizione del soggetto, sia in sceneggiatura. In queste pagine vedremo i modelli di incipit più significativi, fra i quali troverai sicuramente quelli adatti alle tue necessità narrative.

IN AZIONE!

Basta aspettare e i problemi arrivano. Specie nelle storie a fumetti, che spesso prendono il via da un tranquillo momento di quotidianità, cui segue un avvenimento da cui si sviluppa la vicenda.
Funziona, a patto che "tranquillo" non sia sinonimo di "tedioso", il clima meno adatto ad aprire un'avventura! Non succede se l'incipit corrisponde proprio alla scoperta di avvio, magari in una situazione tesa per cui l'eroe si trova improvvisamente catapultato nel caos e ne esce stringendo fra le mani qualcosa... che lo proietta in un contesto ancor più travolgente! È la ricetta dell'incipit cosiddetto *in medias res*, che in latino significa "nel mezzo delle cose" – il più consigliato dagli autori di mestiere – che come una botola si apre sotto ai piedi del lettore, precipitandolo nel cuore del racconto. Difficile uscirne! Esamina l'inizio della tua storia chiedendoti se non sia troppo lento e rilassato, e all'occorrenza prova a sostituirlo con l'innesco dell'azione. Il corso degli eventi resta comunque comprensibile? L'incipit in medias res può essere il più efficace, la presentazione dei personaggi e delle premesse verrà dopo, quando avrai catturato l'attenzione del pubblico.

In alto a sinistra, iniziare con una scena cruciale che si verificherà nel corso della storia attira l'attenzione. Oppure a destra, in "PK - Manutenzione straordinaria", il finale a sensazione di un'altra impresa è l'incipit d'effetto di una nuova avventura.

COMINCIAMO NEL MEZZO...

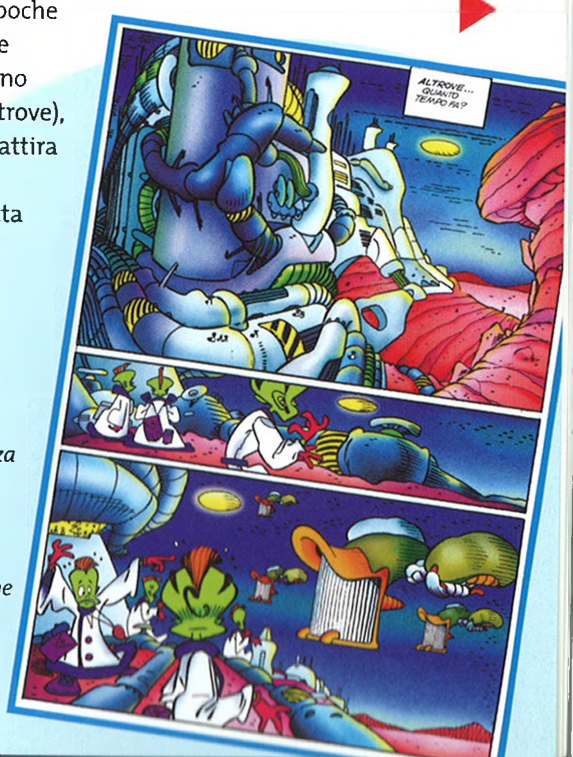
"Chi ben comincia – rammenta un proverbio – è a metà dell'opera." E chi parte dalla metà è sicuro di aver cominciato bene! Se nel tuo soggetto l'azione arriva troppo tardi per essere sfruttata per una partenza in medias res, ricorri al trucco dell'**incipit in flash forward**. Basta farla "scorrere avanti" fino al momento più drammatico (oppure comico, o assurdo) per il protagonista, prenderne la scena di maggiore impatto, per esempio quella dove fugge da un gorilla impazzito sul tetto di un treno che sta per entrare in una galleria, o dove tenta di salvare il regalo di compleanno della fidanzata da un rullo compressore fuori controllo, e utilizzarla come vignetta iniziale. Un'immagine del genere non mancherà il bersaglio e la completerai con la classica didascalia che domanda "come ha fatto il nostro eroe a ficcarsi in un simile guaio"? Per saperlo non rimane che leggere la storia.

... O DALLA FINE

Otterrai lo stesso effetto usando non una scena centrale, bensì direttamente la conclusione della tua storia, soprattutto se vede il protagonista in una situazione anomala che spinge il lettore a chiedersi come c'è arrivato. Il racconto sarà dunque presentato in retrospettiva e si chiuderà sovrapponendosi all'incipit: questo tipo di struttura si definisce tecnicamente **incorniciatura**. Se così facendo temi però di sprecare l'effetto sorpresa del desinit, puoi ricorrere all'**incipit a falso finale**, dando inizio al racconto con l'emozionante sequenza conclusiva di un'avventura precedente. Il nostro eroe – supponiamo un agente segretissimo – insegue un diabolico dinamitardo sui tetti della metropoli, sotto una pioggia torrenziale. Finalmente riesce ad averne ragione e dopo averlo assicurato alla giustizia torna a casa, trionfante, ma esausto e fradicio. Qui però lo attende il capo dei servizi segreti, che ha per lui una nuova missione. Quella che costituirà la storia. Il falso finale ti consente oltretutto di presentare efficacemente il protagonista. Vedendolo in azione, capiamo subito chi è.

ZERO ZERO... INCIPIT

Una tecnica simile è quella di costruire una sequenza iniziale a sé stante, di poche pagine, quasi una piccola storia autonoma che preceda la tavola con il titolo. Può essere slegata dalla trama principale e contenere un unico elemento che rivedremo più avanti, o avere in comune solamente la presenza del protagonista. Predatori spaziali devastano un mondo inerme. Sono gli stessi alieni che assaliranno il pianeta dell'eroe! Oppure la scena si apre sul torneo di Raknarr, dove un fosco guerriero sconfigge i campioni di elfi, orchi e barbari, senza sapere che un'antica profezia lo destina a ben altro! Pur non avendo una specifica utilità per la storia (le poche informazioni che trasmette possono essere fornite altrove), il breve prologo attira il lettore e crea l'atmosfera adatta a proseguire. È l'incipit tradizionale di tutti i film di James Bond!



Una breve sequenza autonoma e coinvolgente può condurre irresistibilmente al vero incipit, come in "PK - Evroniani".

LE BASI DI UNA STORIA

L'INCIPIT È IL DESINIT

La tecnica dell'incorniciatura è... parente stretta di quella della **storia ciclica**. Si tratta di quel genere di racconto nel cui incipit il protagonista fa una scelta (come prendere l'ascensore invece di salire per le scale come al solito) che ha conseguenze narrative. L'ascensore si blocca e lo imprigiona per due giorni, o lo scienziato pazzo del terzo piano l'ha trasformato in una macchina del tempo! Conclusa l'avventura, nel desinit il nostro personaggio si ritrova nel medesimo frangente e compie la stessa scelta, sicuro che certe cose non capitino due volte. Non ha fatto caso agli indizi – opportunamente posizionati dallo sceneggiatore – dai quali invece il lettore intuisce che **tutto sta per ripetersi**. È un metodo d'effetto, però non si adatta a qualsiasi trama. Tuttavia può darsi che proprio la storia che stai progettando sia perfetta per una struttura ciclica.

RECUPERA IL PASSATO

Una delle regole classiche della narrazione raccomanda "show don't tell", cioè "**mostra, non riferire**". Quando le premesse risalgono a un passato più o meno remoto, servitene per creare un incipit costituito da una sequenza iniziale, separata del resto del racconto. Sorprenderai il lettore con qualcosa di diverso da ciò che si aspetta: un mistero animato dalla volontà di vendetta di un anziano personaggio comincia dalla sua ingiusta condanna cinquant'anni addietro, e la storia comica di un'auto in panne che rovina la serata del protagonista può iniziare con un inconveniente marginale che produce un piccolo difetto quando la vettura è ancora sulla catena di montaggio. L'incipit in flashback è un'opportunità per trasformare una spiegazione potenzialmente noiosa in una partenza intrigante e inaspettata.

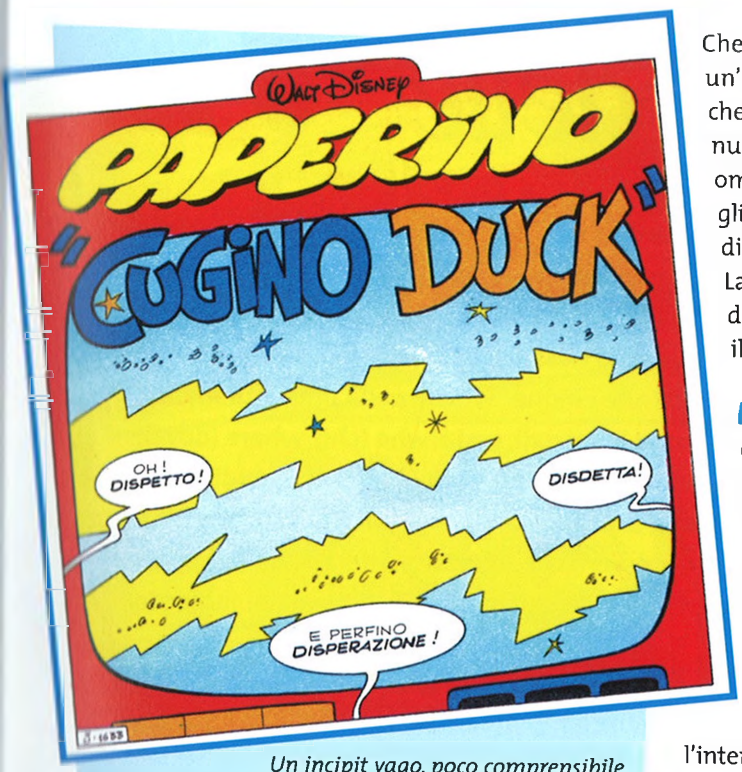
IL TITOLO "SBAGLIATO"

Non scordare mai che il fumetto è composto da testo e immagini e che **l'armonia o la discordanza** fra le due parti possono essere sfruttate per colpire il pubblico. Nell'incipit, in particolare quelle fra il titolo e ciò che si vede nelle prime vignette. Supponendo di scrivere una storia natalizia, le cui premesse siano precedenti la notte di Natale, possiamo decidere di spostarle a molto, molto tempo prima! Immagina un titolo come "Topolino e il «giallo» sotto l'abete", con elementi grafici appropriati alla festa, che apra una vignetta iniziale ambientata nel più torrido ferragosto urbano. Pochi lettori resistono al desiderio di capire come si spiega un simile contrasto.

CAPIRE L'INCOMPRENSIBILE

La ricerca di spiegazioni e la volontà di capire possono giocare a tuo vantaggio anche in altri casi. Una prima, grande vignetta **praticamente incomprensibile** intrappola la curiosità del pubblico. È un puro espediente grafico, eppure funziona. Vediamolo. Sera della finale dei mondiali di calcio. Il protagonista conta di seguirla in diretta televisiva, però il televisore si guasta e la storia racconterà le sue peripezie per non perdere l'avvenimento sportivo.

In "PK - Onde Alpha", qui a fianco, un tipico incipit in flashback. A destra, un esempio di discordanza tra il titolo, che cita il Natale, e l'immagine, chiaramente estiva.



Un incipit vago, poco comprensibile, stuzzica il lettore a proseguire nella lettura, come nell'episodio "Paperino «Cugino Duck»".

Che occasione per aprire la prima tavola con un'inquadratura a tutta vignetta dello schermo della tivù, che non mostra altro che "neve" e disturbi! Proviamoci di nuovo. Scena d'apertura: nel centro di una grande città un ometto insignificante cammina fra grattacieli che a stento gli arrivano al torace, senza alcun timore del mostruoso dinosauro, alto quanto lui, che vediamo alle sue spalle. La storia racconta di un tecnico degli effetti speciali, dinosauro e grattacieli sono modellini, ma per scoprirlo il lettore deve cominciare a leggere.

LA PRESENTAZIONE CONTA!

Ciascuno di questi modelli può adeguarsi a una quantità di storie differenti, poiché non modifica la composizione del soggetto, o il contenuto dell'incipit che in ogni caso proporrà le presentazioni dei personaggi, della situazione di partenza e le premesse della narrazione. Quelli per rendere l'incipit più attraente sono trucchi del mestiere, che pur non modificando la struttura narrativa suggeriscono la strada migliore per offrirla ai lettori e chiederne l'interesse. Dopodiché bisogna che il corpo della storia sia all'altezza della presentazione che ne abbiamo fatto, ed è di questo che ci occuperemo nelle prossime pagine.

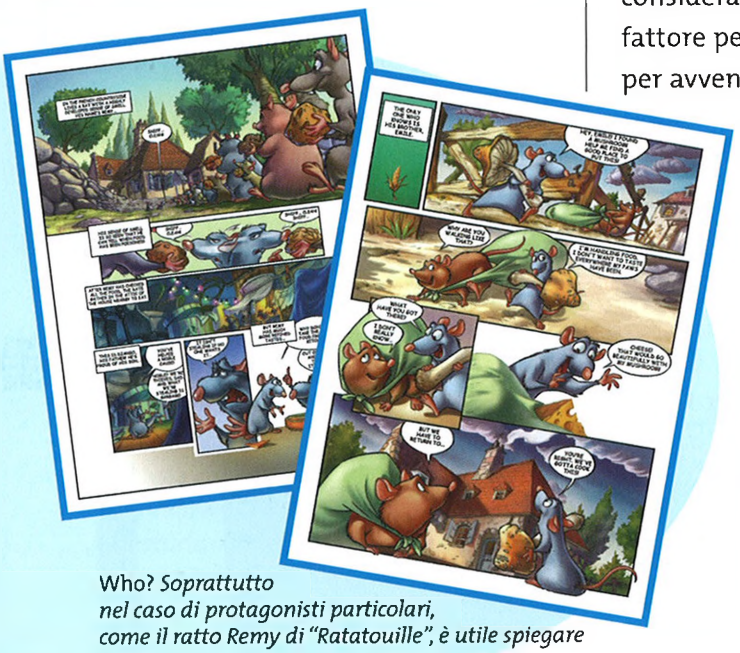
L'IMPORTANZA DELL'ORGANIZZAZIONE

Una storia confusa è difficile da leggere... e quasi impossibile da scrivere! Comincia quindi con l'organizzare il tuo lavoro, **radunando appunti e annotazioni** riguardanti la trama nell'ordine in cui li inserirai, o – se hai "tutto in testa" – scrivendo una **scaletta** che riassuma i fatti principali nella sequenza in cui si verificheranno. A questo punto, decidi da quante tavole sarà composto il racconto. Devi saperlo, poiché la **lunghezza** determina la quantità di situazioni, di colpi di scena e così via, di cui avrai bisogno per mantenere il ritmo e non perdere l'attenzione del lettore. In più molti editori pubblicano fumetti la cui foliazione (la lunghezza) è standardizzata, ed è inutile pensare a una sceneggiatura da duecento tavole per chi accetta solamente storie da venti, o stampa albi di sessantaquattro pagine. Quando ogni cosa sarà in ordine e definita con precisione, potrai iniziare la stesura del **soggetto**.

L'importanza delle "5 W"

Attraverso l'insegnamento di un grande scrittore del passato, verifichiamo che nella nostra storia vi sia ciò che occorre alla costruzione del corpo.

Rifacendoci alle regole espresse dal romanziere inglese Rudyard Kipling (1865-1936), possiamo dire che nel soggetto ideale gli elementi davvero indispensabili sono riassumibili in cinque punti, corrispondenti alle cinque "w" che nella lingua di Kipling ne costituiscono le iniziali, ossia: **who** (chi), **where** (dove), **when** (quando), **what** (cosa) e **why** (perché). Prendiamoli in considerazione uno alla volta e aggiungiamo infine un sesto fattore per noi essenziale, specialmente adesso che stiamo per avventurarci nella costruzione del corpo del racconto.



Who? *Soprattutto nel caso di protagonisti particolari, come il ratto Remy di "Ratatouille", è utile spiegare subito chi sono gli interpreti della nostra storia.*

WHO

Chi c'è in scena? Vale a dire, quali personaggi interpretano la storia? È di fondamentale importanza presentarli il più presto possibile, sia gli antagonisti sia i protagonisti, poiché senza di loro il lettore non ha nessuno su cui proiettare le proprie emozioni, positive come l'identificazione, la simpatia e la partecipazione, negative come l'antipatia e il disprezzo. E senza emozioni, un racconto ha poco valore.

WHERE

Il "**dove**", cioè lo scenario in cui si svolge l'avventura o la commedia, crea il clima narrativo suscitando coinvolgimento, interesse ed emozione.

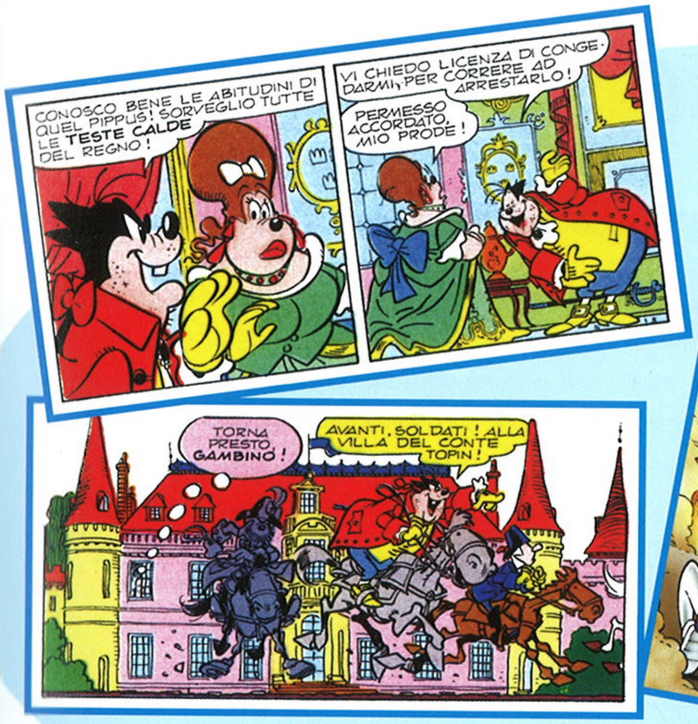
Un ambiente esotico, le mura domestiche o quelle di un'oscura segreta producono effetti ben diversi. Inoltre, se nel romanzo evocano descrizioni pittoresche, nel fumetto offrono l'occasione per disegnare sfondi d'effetto, ricchi di dettagli che catturano l'attenzione.

WHEN

Il fattore tempo, determinando **quando** avvengono i fatti, porta a scelte importanti. Ambientare un racconto nel passato impone ricerche e documentazione per costumi e architetture, ma date le stesse premesse può cambiare gli sviluppi della storia. Un personaggio accusato di stregoneria nel presente non avrà le stesse preoccupazioni di uno al quale accada in pieno medioevo! Inoltre, al di là del periodo storico, il momento condiziona la risposta emotiva. Qualunque piano malefico attuato nell'imminenza del Natale pare ancor più cinico e perverso e la vittoria del bene più irrinunciabile.

WHAT

Chiedersi "**cosa**" significa domandarsi qual è l'oggetto della narrazione. Sai esattamente in che cosa consiste la trama che stai scrivendo? Per accertarsene basta provare a ridurla a una sintesi di poche parole.
È la storia di come lui ritrova lei, che credeva perduta per sempre, o riesce a recuperare un pezzo di ricambio per la propria vecchia auto, però nella ricerca la distrugge definitivamente. Molti soggetti apparentemente appassionanti non sopravvivono a questo esame. Contengono azione, ma niente che



Where e when? *Luogo ed epoca in cui si svolge l'avventura, per esempio in Francia prima della Rivoluzione, come nella storia "Topomouche" riprodotta qui sopra, sono ingredienti che ne determinano l'andamento.*

What e why?
In genere, nel fumetto seriale, il pubblico sa a priori che cosa vogliono i malvagi e perché l'eroe deve fermarli, come in questa tavola di PK.

la sostenga. E se l'autore non sa che cosa racconta, non c'è speranza che lo capisca il pubblico.

WHY

Perché succede quello che succede? Quali sono le motivazioni del protagonista e quali quelle del suo avversario? I personaggi sono attori pigri, hanno bisogno di buone ragioni per mettersi in moto e se dal soggetto non risultano evidenti, sarà inevitabile concludere che l'unica giustificazione della storia è... il desiderio dello sceneggiatore di scrivere qualcosa! Che purtroppo non basta. Il "perché" è quindi un elemento-chiave, sul quale torneremo analizzando la costruzione dei personaggi.

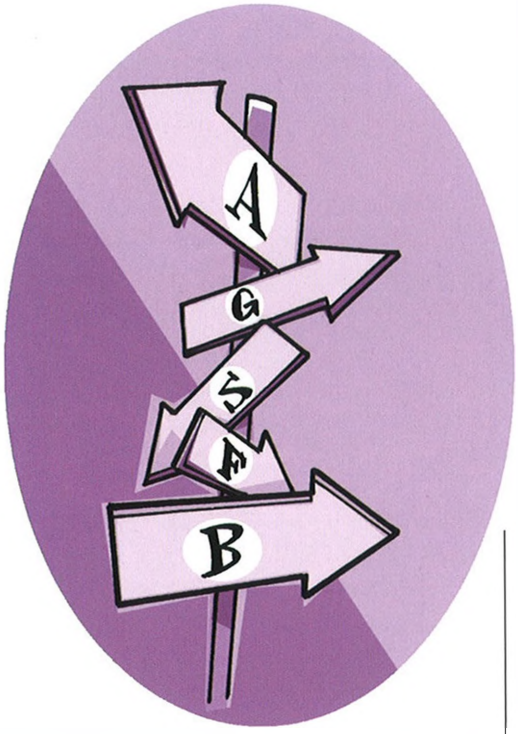
"C" COME "COME"

Come abbiamo già visto, i cinque punti contrassegnati dalle "w" devono far parte del soggetto ed è buona norma offrire alcuni di essi – come la presentazione dei personaggi e del "setting" – fin dall'incipit. Nel fumetto, la cui modalità narrativa deve essere immediata e quanto più possibile rispondente alle esigenze di un pubblico ampio, oltre a "chi", "dove", "quando", "cosa" e "perché" è opportuno integrare un altro parametro, che è quello del **come**. Se il successo dell'eroe – salvo sorprese del desinit – si può dare per scontato, il modo in cui l'otterrà rappresenta la variabile capace di valorizzarne il personaggio e di insaporire la vicenda. Sarà una strada che lui soltanto potrebbe percorrere, cioè corrispondente alle sue caratteristiche, inattesa e brillante affinché il lettore, che nel protagonista si riconosce, possa scoprirsi... più in gamba del previsto! Appunto per questo la rivelazione del "come" non può avvenire che nel corpo centrale della storia, che è l'argomento di cui stiamo per occuparci.

CREARE IL SETTING

In inglese "**set**" significa scena, quella in cui in ambito cinematografico si effettuano le riprese. In senso più ampio in sceneggiatura il setting è la **costruzione dell'ambiente generale della storia**, che include sia il dove e il quando sia le premesse della narrazione, fornendo al pubblico tutto ciò che deve sapere per leggerla. O allo sceneggiatore per scriverla.

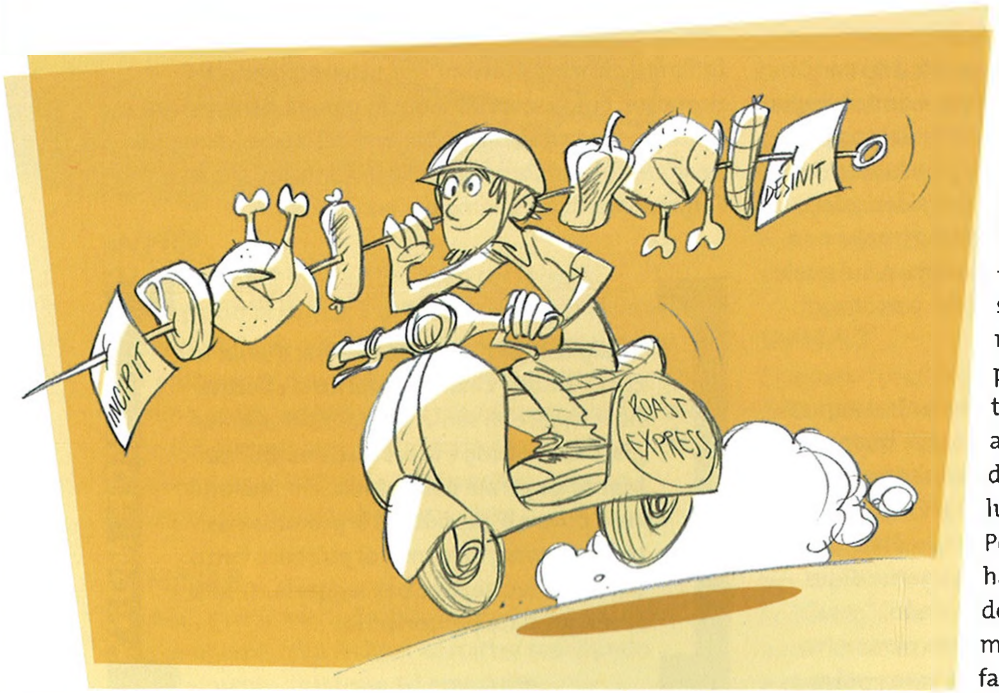
KNOW HOW



La strada più LUNGA

La linea retta, spiega la geometria, è il percorso più breve fra due punti. Proprio quello che un bravo sceneggiatore... deve evitare!

Problema: il frigorifero è vuoto. Soluzione: andiamo a fare la spesa. Che cosa c'entra con la scrittura? Parecchio, perché ogni storia è un'operazione di **problem solving**, cioè di risoluzione di un problema. Che si tratti di ritrovare un'urna etrusca trafugata oppure di sbrigare una semplice commissione, il protagonista ha un incarico da svolgere. Il percorso che lo aspetta nel corpo centrale del soggetto va dal punto A, la definizione del compito, al punto B, la sua soluzione, ma se a collegarli è una linea retta (lunga o corta, non fa differenza) che dall'incipit punta dritta al desinit, la faccenda risulterà poco interessante. Sarà, appunto, eccessivamente lineare.
Il tragitto da A a B è il cosiddetto **paradigma del racconto** e in una storia ben costruita può passare anche per C e poi, per un comico imprevisto, attraversa F e L. Come potrà tornare a B? Vediamo alcuni modelli paradigmatici, iniziando dai più semplici.



LA SCHIDIONATA

Lo schidione è un lungo spiedo utilizzato per infilzare e mettere ad arrostire una sfilza di polli, pesci o quello che preferisci.
Per analogia la schidionata – utilizzata soprattutto per le storie umoristiche – è uno spiedo narrativo costituito dalla premessa dell'incipit, dove la trama scorre linearmente da A a B, fermandosi però su episodi divertenti o interessanti "infilzati" lungo l'asse del racconto.
Per esempio, il nostro protagonista ha trovato lavoro come ragazzo delle pizze a domicilio e vuole mostrarsi più dinamico di un altro fattorino, che è un noto pigrone.

Dunque passa la giornata correndo all'impazzata e gliene capitano di tutti i colori. Un cliente respinge la pizza perché i peperoni non sono del colore giusto, un altro cerca di non pagare, un terzo ordine si rivela uno scherzo e così via, fino a quando il nostro amico rincasa sfinito. Lo attende un frigorifero vuoto (quello di prima): se vuole cenare gli toccherà... ordinare una pizza! Ma il collega che deve portargliela è lo scansafatiche, per cui finirà per mangiarla fredda. Ciascuna consegna-gag è un elemento della schidionata. Fa ridere, però non altera l'economia generale della narrazione. Levando o aggiungendo gag il racconto resta lo stesso, come togliere un pollo dallo spiedo non cambia l'arrosto. È un tipo di storia efficace e molto usata, ma non particolarmente strutturata.

LA STORIA A GRADINI

Il nostro eroe è un aviatore scapestrato, che rischia di perdere il brevetto di volo. Per conservarlo accetta di consegnare un carico di congegni su un'isola sperduta, dove nessun altro vuole andare. La raggiunge schiantando il proprio aereo in un atterraggio di fortuna, ma il centro ricerche che sorge sull'isola ha costruito un velivolo sperimentale, che i congegni recapitati servivano a completare e che deve assolutamente arrivare a una base segreta governativa per il collaudo. I progettisti gli chiedono dunque di pilotarlo a destinazione, tuttavia durante il viaggio accade l'inaspettato! Se vuoi sapere di che cosa si tratta dovrai scrivere tu il resto del soggetto, perché ciò che ci interessa al momento è solo il fatto che questa è una storia a gradini. Il protagonista sale il primo per trovarvi motivazioni e competenze che lo spingono a passare al secondo, dove lo attendono le ragioni che lo manderanno al terzo e così via. A differenza della schidionata, togliendo anche un solo gradino (per esempio il pilota rifiuta di portare i congegni sull'isola), la vicenda si blocca. Se progettata adeguatamente, con nessi logici rigorosi ed evitando forzature da un passaggio al successivo, la storia a gradini risulta trascinante e conduce il lettore fino al desinit, senza dargli un attimo di tregua. Né di noia!

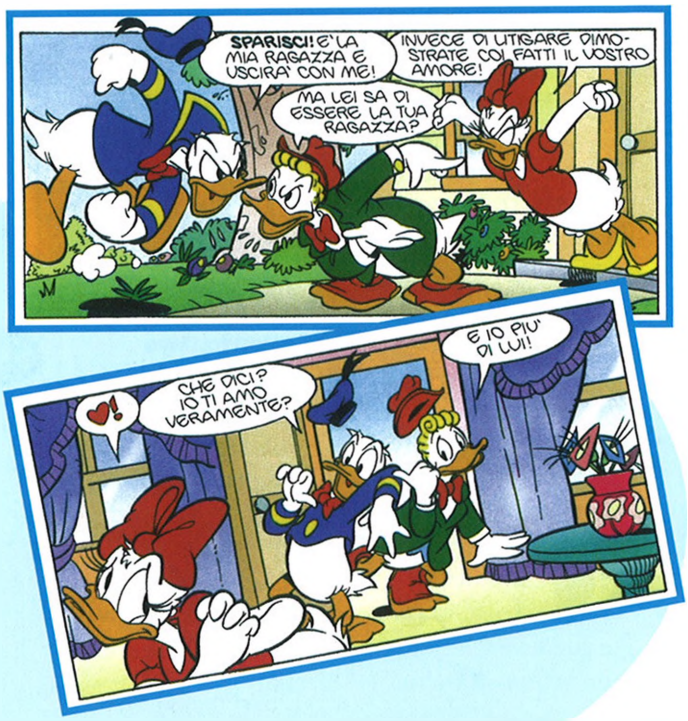
VIGNETTE A ZIG-ZAG

Che il filo della narrazione prosegua per singoli episodi, concatenati ma autonomi, oppure che salga lungo una scala diretta al gran finale, l'essenziale è che non somigli a un monotono rettilineo di autostrada. Esistono altri paradigmi e strumenti per evitare che il soggetto cada nell'eccesso di linearità e li valuteremo nelle prossime pagine. Per il momento fermiamoci a ribadire che il grafico immaginario della tua storia deve somigliare a una linea spezzata, composta da segmenti che vanno verso direzioni diverse, senza seguire una retta.

La logica del CONFLITTO

Perché i personaggi si impegnino fino in fondo e il lettore non smetta di leggere, bisogna catturarne l'attenzione.

Anche nel pieno della narrazione, esaurite le premesse ed entrati nel corpo della storia, il rischio che il nostro racconto perda slancio rimane. Per **conservare l'interesse del pubblico**, così faticosamente conquistato, non dobbiamo permettergli di dimenticare quanto catastrofica sarebbe la sconfitta del protagonista e quale favolosa ricompensa lo aspetti se invece avrà successo. Nel contempo occorre che le difficoltà che impediscono all'eroe di raggiungere la meta non perdano vigore, per mantenere attivo il più importante degli elementi narrativi: il conflitto.



La compagnia di Paperina è il premio cui mirano sia Paperino sia Gastone. Un fine chiaro e di facile comprensione, come nella storia "Paperino e l'esame d'amore".

IL CONFLITTO

Parlare di conflitto non significa necessariamente riferirsi ad avventure e combattimenti all'ultimo sangue. Non c'è dubbio che se l'eroe deve liberare un sonnolento villaggio del west dal feroce bandito che lo taglieggia e dai suoi pistoleros il conflitto non mancherà, e ci sarà anche se il tuo personaggio si ritrova con il serbatoio dell'auto a secco durante lo sciopero dei distributori di benzina, o se vuole sfoggiare un fisico atletico, ma è troppo pigro per varcare la soglia di una palestra. Ogni situazione di **contrasto** fra l'obiettivo che il personaggio desidera raggiungere e ciò che lo ostacola è un conflitto e produce narrazione.

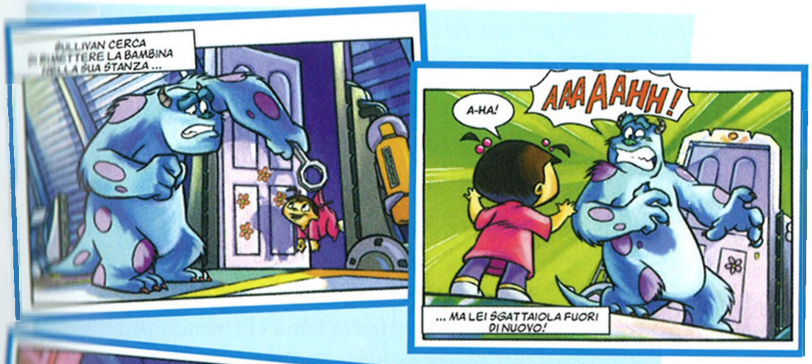
STIMOLI E PREMI

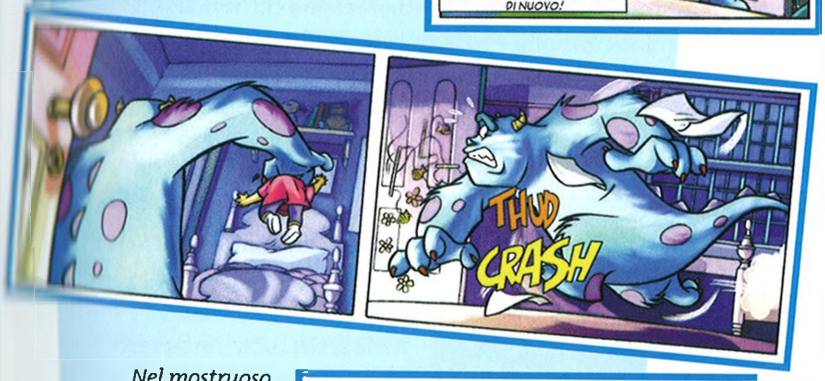
L'obbiettivo è il **compenso finale** cui mira il protagonista e affinché il lettore si immedesimi nella storia, occorre che sia chiaro, condivisibile e desiderabile. Lo è se raccontiamo di una ragazza di campagna che sogna di diventare la più celebre fumettista del mondo, di un pirata che cerca un tesoro sepolto, o dell'ennesima situazione in cui Paperino contende Paperina al cugino Gastone come dama per una festa. Non lo è se scriviamo di un tale che fa di tutto per essere nominato Gran Babù del suo condominio, almeno fino a che non spiegheremo quali privilegi gli porterà la carica! Inoltre, come il protagonista quando inizia a scoraggiarsi ripensa al premio che l'attende e trova lo stimolo per andare avanti, di tanto in tanto è bene **rinfrescare la memoria** al lettore sulle motivazioni del racconto, mostrandogli quanto favoloso sia il tesoro nascosto, o facendo entrare in scena un grande editore che sta giusto cercando una giovane fumettista di talento. In un certo senso anche salvare la propria città da un'incombente pioggia di meteoriti rappresenta una specie di premio, ma in questo caso lo stimolo alla prosecuzione dell'impresa – e alla lettura – ha più a che vedere con la minaccia.

LA MINACCIA

Minacciare il lettore perché non posi la storia fino alla parola "fine" non è una buona idea. La minaccia che lo convincerà a continuare a leggere è quella che grava sui personaggi e che, come la ricompensa, deve essere comprensibile e generare partecipazione emotiva. Il rischio che la casa del protagonista venga demolita, o che un'epidemia si diffonda nel suo mondo come tutti temono nel film "Monsters & Co.", è qualcosa che il pubblico può sentire e far proprio più della possibilità – astratta e lontana dall'esperienza comune – che un superterrorista manipoli il mercato azionario, danneggiando l'economia mondiale. Anche la minaccia va **confermata** nel corpo del racconto, per mantenerne la tensione, peggiorandone la portata e facendo vedere come sia sempre più vicina. Gli sforzi del protagonista per sventarla alimenteranno il conflitto, coinvolgendo il lettore fino a che il pericolo non sarà scongiurato.

Nel pericolo che Amelia rappresenta per Zio Paperone è sottintesa la possibilità che le avventure del papero stramiliardario giungano alla fine! Un rischio inaccettabile per i lettori.

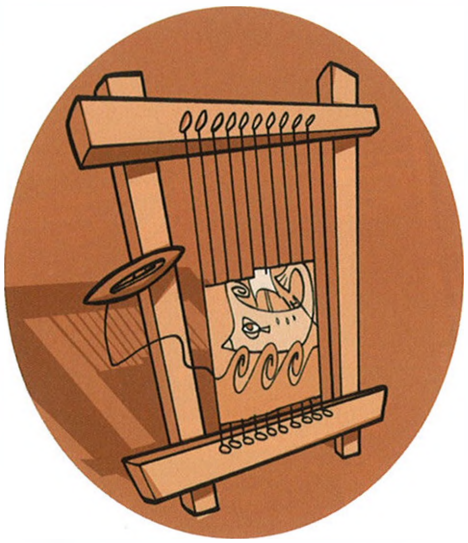




Nel mostruoso mondo di "Monsters & Co." tutti credono che i bambini umani siano portatori di un terribile morbo. Una minaccia perfettamente comprensibile dal pubblico.

INTERESSE E COINVOLGIMENTO

La parola interesse significa "**esserci in mezzo**": proprio ciò che ogni autore desidera che il lettore provi leggendo una sua storia. L'interesse del lettore si ottiene suscitandone il coinvolgimento e la condivisione, tramite scopi, sia che si tratti di ottenere un premio o di allontanare una minaccia, sia attraverso un'efficace presentazione del protagonista, che gli permetta di riconoscersi in lui e di spartirne il successo. Nel fumetto seriale c'è poi un'ulteriore motivazione di coinvolgimento, rappresentata dall'attaccamento del pubblico alla **realtà di fondo** della serie e dal desiderio che continui a essere com'è sempre stata. Nella sfida fra Amelia e Zio Paperone, per esempio, il lettore si sente coinvolto in prima persona, non solo perché sta dalla parte del papero più ricco del mondo, ma anche perché se la fattucchiera conquistasse la Numero Uno, privando Paperone dell'amato talismano, della fiducia in se stesso e mandandolo in rovina, anche tutto l'universo narrativo collegato verrebbe cancellato o diventerebbe irriconoscibile!



Per ordire una TRAMA

Scrivere un soggetto è come tessere un tappeto, dove fili diversi si intrecciano nella composizione del tessuto, costruendo un disegno.

Se vuoi diventare un bravo sceneggiatore, devi avere la stoffa. Quella del racconto, naturalmente, che come un vero tessuto è formata dalla **trama** – l'insieme di fili portanti che dall'incipit conduce al desinit e funge da sostegno per le situazioni principali – e dall'**ordito**, cioè dal percorso di tutti i fatti accessori che intersecano e arricchiscono la trama. Avvenimenti che possono essere essenziali per lo sviluppo della storia oppure no, ma che in ogni caso, utilizzati a dovere, mantengono il ritmo, intensificano il conflitto, spezzano e vivacizzano le spiegazioni e forniscono una scorta di preziosi ingredienti da aggiungere al momento giusto per insaporire la sceneggiatura.

L'eroe scopre di essere disarmato al momento sbagliato! È un meccanismo antagonista per ottenere risultati comici... o disastrosi.

I MECCANISMI ANTAGONISTI

Il meccanismo antagonista consiste in una reazione contraria alle intenzioni del protagonista. Il meccanismo principale è quindi lo stesso conflitto, però anche ogni altro problema che renda più difficile il cammino funziona egregiamente. Per Paperinik trovarsi becco a becco con i perfidi alieni di Evron fa parte del conflitto generale, ma scoprire di aver lasciato a casa le armi per respingerli è un meccanismo antagonista, come lo è smarrire l'unica mappa durante un'avventurosa spedizione nella Palude Maledetta, o che l'eroe resti bloccato dal traffico mentre tenta di raggiungere il luogo dell'azione. Tutte situazioni contingenti che verranno superate e che non modificano l'andamento generale del racconto, però producono un'**emozione extra** e il modo in cui il personaggio le risolve gli fa guadagnare qualche punto in più nella considerazione del lettore.

Il ribaltamento è un colpo di scena di sicuro effetto: in "Zio Paperone e lo slogan invincibile" il premio si tramuta in minaccia.

BEL COLPO DI SCENA

Il colpo di scena è un evento narrativo di livello superiore al meccanismo antagonista, poiché può cambiare il corso della storia. Consiste in un accadimento inaspettato (dai personaggi, perché lo sceneggiatore può prepararlo per creare attesa nel lettore, lasciandogli intuire che sta per verificarsi qualcosa di significativo), che introduce un dato nuovo, portatore di conseguenze. Ignoravamo di avere a bordo un traditore, invece eccolo qua, pronto a rompere le uova nel paniere! Credevamo che l'eroe fosse spacciato, ma ha un asso nella manica! Chi scrive lo sapeva fin dall'inizio ed è **la gestione dell'informazione** a produrre il colpo di scena. Se riveli subito la presenza del traditore a bordo e lo mostri mentre prepara un sabotaggio otterrai ansia e tensione, tuttavia la sua uscita allo scoperto non farà sensazione. A meno che tu non ne abbia nascosto l'identità e che non sia affatto il membro dell'equipaggio di cui tutti sospettavano! Quando il colpo di scena corrisponde allo svelamento dell'identità di un personaggio (la classica vignetta drammatica in cui il malvagio dice all'eroe "io... sono tuo padre"), viene definito **agnizione**, componente indispensabile di romanzoni, soap-opera e telenovela. Eravamo certi che Pablo fosse il cugino del cognato di Josè, invece è il fratello del compagno di banco di Hernandez!

TUTTO AL CONTRARIO

Un particolare genere di colpo di scena di grande effetto è il **ribaltamento**, che avviene quando una rivelazione sovverte completamente lo stato delle cose. Il nemico cui l'eroe dà la caccia sta in realtà dalla sua stessa parte, un alleato si rivela instabile e pericoloso, la minaccia nasconde un potenziale vantaggio e il segreto di famiglia che i paperi sudano sette camicie per conquistare in "Zio Paperone e lo slogan invincibile" non è un'irresistibile trovata pubblicitaria, bensì un agghiacciante grido di guerra che terrorizza i consumatori. È uno stratagemma di cui puoi servirti nel corpo per imporre al soggetto una diversa direzione, o nella conclusione per un finale a sorpresa. In entrambi i casi va preparato, inserendo fin dall'incipit **false premesse e malintesi**, affinché sia i personaggi sia il pubblico si facciano un preciso quadro (sbagliato) della situazione, che il ribaltamento capovolgerà lasciandoli sconcertati e facendo letteralmente ripartire la storia su nuove basi.

LEZIONE DI ECONOMIA

Nulla accade per caso e tutto serve a qualcosa. È la regola chiave dell'economia narrativa, che non significa raccontare al risparmio, bensì che ogni storia ha un **proprio bilancio** e quando scriviamo la parola "fine" i conti devono tornare. I colpi di scena e i meccanismi antagonisti, ma anche i dettagli marginali e tutto il resto, non possono essere puramente ornamentali e slegati dalla trama. Il lettore li nota e – giustamente – si aspetta che abbiano uno scopo! Possono cambiare l'esito del racconto o solo renderlo più emozionante, però mai limitarsi ad allungarlo soltanto di qualche vignetta.

KNOW HOW

LE BASI DI UNA STORIA

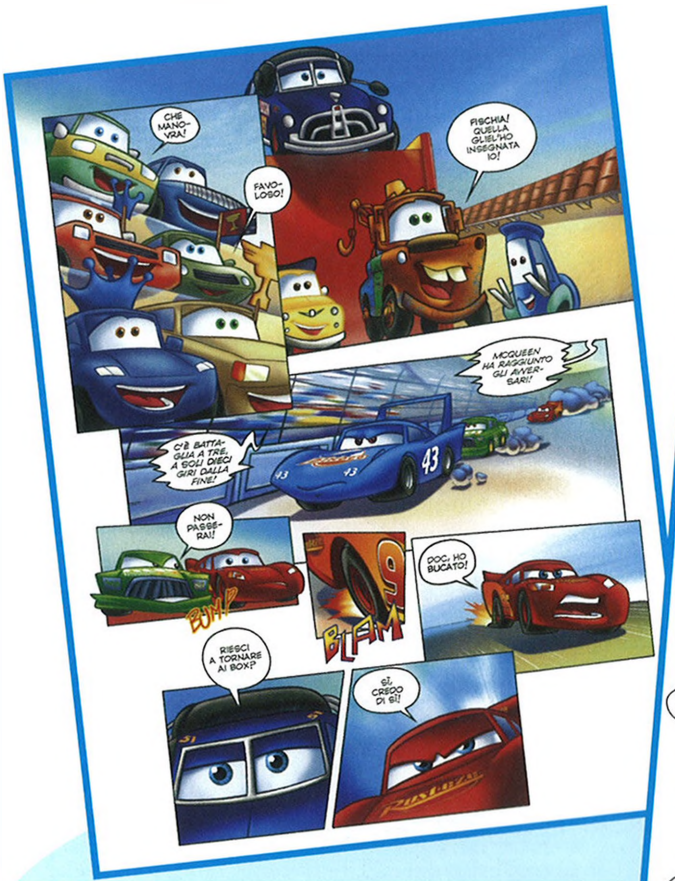
IL CLIMAX

L'azione è al culmine, ogni mossa può risultare decisiva! A volte, in una struttura a gradini come quelle di cui abbiamo già parlato, ciascun gradino è più arduo da scalare del precedente e il livello del conflitto sale progressivamente fino al momento in cui si gioca il tutto per tutto. È il climax, la scena che decide il destino della storia. Nel film Disney-Pixar "Cars" (2006), corrisponde alla gara finale che farà del protagonista Saetta McQueen un campione o un perdente e in "Bug's Life" (1998) al combattimento risolutivo contro le cavallette. In un'avventura sarà l'ultima battaglia e in un racconto umoristico una situazione assurda, come una conferenza che il protagonista deve tenere per non ammettere di non essere un fisico nucleare come ha raccontato per far colpo su una ragazza! Non tutti i racconti hanno un climax, prevederlo però aumenta il coinvolgimento del pubblico, impaziente di conoscerne il risultato.

Se vuoi servirti del climax nella tua storia, devi anticiparlo, includendolo nel conflitto e facendone l'impenetrabile sbarramento che il protagonista dovrà superare per ottenere la ricompensa. Occorre che dialoghi e comportamenti dei personaggi lo mettano a fuoco come l'attimo cruciale che stabilirà la loro sorte.

TOCCARE IL FONDO

Qualcuno lo chiama **anticlimax** e altri, più poeticamente, "il momento più buio". Giunge quando le cose non potrebbero andare peggio, la storia è al culmine della parabola discendente e l'eroe langue in un'oscura segreta, mentre la sua fidanzata sta per sposare il malvagio! Come il climax, anche il momento buio non è obbligatorio in ogni trama, tuttavia rappresenta un efficacissimo strumento per suscitare **partecipazione emotiva**. Trovando Topolino prigioniero di un futuro impossibile dominato da Gambadilegno, come accade in "Topolino e lo strappo cronospaziale", il pubblico si immedesima in lui, desidera vederlo uscire dai pasticci e legge fino ad avere certezza dello scampato pericolo. In più, se ha un minimo di esperienza narrativa, il lettore sa che una volta toccato il fondo si intraprende la risalita e che dunque l'ora della riscossa – più che mai apprezzata – verrà subito dopo l'anticlimax.



La sfida finale per la conquista della Piston Cup rappresenta il climax di "Cars", ossia il momento di maggiore tensione che decide l'esito del film.

BOMBE A TEMPO

La **suspense** e la "**storia a orologeria**" fanno parte dei sistemi che sfruttano l'attesa per catalizzare l'attenzione. La molla che le aziona si basa sul fatto di sapere che qualcosa (di solito poco gradevole) sta per accadere. La suspense rende emozionante il racconto condensando in un periodo ridotto l'energia del personaggio contro la minaccia. Bisogna riuscire a bloccare il motore che alza le paratoie della diga, prima che queste si aprano inondando la vallata e sommergendo gli abitanti! Suonano le sirene d'allarme e l'eroe si lancia in una corsa contro il tempo.
Ma spingerlo ad agire non è necessario, come dimostra quest'altro esempio: il protagonista, un cercatore di relitti spaziali, ha trovato un lussuoso yacht interplanetario abbandonato. Lo esplora, incredulo di fronte a tanta fortuna. Ciò che non sa – ma il lettore invece sì – è che andandosene il proprietario ha attivato l'autodistruzione! Di nuovo un conto alla rovescia, dove oltretutto il protagonista ignora di avere i minuti contati. Nella tecnica "a orologeria", la stessa dinamica si estende all'intera storia, dove il personaggio dispone di una limitata quantità di tempo per portare a termine la sua missione. In "Paperino e la maliarda miliardaria" il nostro amico deve vincere una caccia al tesoro per restare nelle grazie di una fascinosa e ricchissima papera. Non solo gli tocca procurarsi una strampalata lista di oggetti: bisogna che ci riesca nel tempo previsto, e ciò rende tutto più divertente e frenetico. Con questo sistema puoi dare una marcia in più a quei soggetti che ti sembrano poco dinamici.

In "Paperino e la maliarda miliardaria" un conto alla rovescia scandisce la corsa del protagonista. Il meccanismo della "storia a orologeria" rende la vicenda più emozionante.

Nel futuro Topolinia si chiama Gamba City e Gambadilegno ne è il padrone assoluto! È l'anticlimax di "Topolino e lo strappo cronospaziale", che innesca il coinvolgimento emotivo del pubblico.

EQUAZIONI + E -

La tua storia contiene abbastanza colpi di scena? Secondo i paradigmi classici un paio è sufficiente, ma se il soggetto è lungo potrebbero volercene di più. Per aggiungerne senza modificare il corso dei fatti, basta inserirli a **coppie di segno opposto**, come i fattori di un'equazione. A un colpo di scena negativo, che peggiora la situazione e possiamo contrassegnare con il segno meno (-), corrisponderà più in là uno di segno più (+), che ne annulla i risultati e rimette le cose a posto. A bordo c'è un traditore (-), ma l'eroe se n'era accorto, gli ha dato corda affinché venisse allo scoperto e ha preparato una trappola che al momento giusto lo neutralizza (+). È un trucco che funziona a patto di non abusarne. Se in un racconto usi più di una, o al massimo due coppie, il lettore si accorgerà che stai barando.

Il nostro PUNTO DI VISTA

Scegliere un punto di osservazione cambia il modo di raccontare la storia e i personaggi.

Elencando le parti che compongono una storia, abbiamo descritto la struttura che le organizza. Torniamo a parlarne, poiché nel corpo del racconto si trova gran parte del materiale narrativo: colpi di scena, ribaltamenti, gag, ed è necessario che tu stabilisca **come strutturarli**, cioè quali scene usare e la sequenza in cui le presenterai al lettore. È un'operazione per molti aspetti analoga al montaggio cinematografico, nella quale a guidarti sarà innanzitutto la scelta del punto di vista. Nella tua storia possono esserci una singola linea narrativa e un unico protagonista, oppure più di uno, impegnati in situazioni diverse che a volte accadono nello stesso tempo.

Il montaggio incrociato permette di comporre nella medesima struttura i fatti del racconto, attraversando lo spazio e il tempo. Ecco l'esempio di due passaggi narrativi in un episodio di PK.

IN PRESA DIRETTA

La scelta più immediata e naturale è quella di mettersi a fianco del protagonista, per restarci dalla prima all'ultima tavola senza perdere nulla di ciò che succede, salvo eliminare le sequenze inutili o nascondere volontariamente qualcosa. La storia risulta così una specie di **cronaca in diretta**, effettuata vignetta per vignetta anziché con una telecamera, e il punto di vista scelto per raccontarla è quello del narratore appoggiato (vedi il box nella pagina a fianco), ossia quasi lo stesso del protagonista che accompagniamo passo per passo, cambiando scena solo quando è lui a farlo. La presa diretta è una scelta coinvolgente, adatta a sostenere l'azione e alle commedie a schidionata dove al personaggio principale capita un guaio dopo l'altro, però implica anche il punto di vista più adeguato

alle storie a target basso, destinate ai bimbi in età prescolare, che si immedesimano completamente nel protagonista – per cui vogliono vederlo sempre in scena – e stentano a seguire meccaniche di montaggio articolate. Nelle storie lunghe tuttavia per il pubblico più cresciuto può risultare un po' noiosa e rende difficile mantenere il ritmo.

MONTAGGIO INCROCIATO

L'eroe si prepara alla partenza. Prende quanto gli occorre, si incammina e la scena si conclude. Nella vignetta seguente, aperta da una didascalia che recita "intanto...", oppure "nel frattempo...", ci troviamo altrove, dove contemporaneamente e all'insaputa del protagonista accade qualcosa. Simili spostamenti del contesto – che avrai letto migliaia di volte – caratterizzano la tecnica del montaggio incrociato. La trama della storia è una sola, ma si compone di fatti che si verificano in luoghi diversi, non necessariamente in sequenza (alcuni possono essere simultanei) e interpretati da personaggi differenti. Il protagonista segue una propria linea di condotta, mentre a chilometri di distanza l'antagonista ordisce il suo malefico piano e, da tutt'altra parte, un personaggio secondario commette un errore che scatenerà il conflitto fra loro. A te, cioè allo sceneggiatore, spetta il compito di unire le diverse scene secondo una struttura razionale. Il tuo punto di vista è quello del **narratore onnisciente**, che vede tutto ciò che succede e può spostarsi da uno scenario a un altro per seguirne gli sviluppi. È una soluzione più complessa della presa diretta, ma ti permette di variare le ambientazioni oppure di introdurre situazioni che l'eroe ignora per creare tensione, o pause che la spezzino, generando ritmo e mantenendo viva l'attenzione del lettore.

Il punto di vista del narratore onnisciente, tipico del fumetto, ci mostra tutto ciò che c'è da sapere, compresi i pensieri dei protagonisti, come in questa tavola di Witch.

I "PIDIVÙ" DEL ROMANZIERE

Chi scrive racconti e romanzi si serve di punti di vista – tecnicamente abbreviati in PdV – che in parte corrispondono a quelli usati da chi si occupa di soggetti e sceneggiature. Le due modalità di scrittura sono limitrofe e gli strumenti dell'una possono essere utili per escogitare nuove soluzioni per l'altra, perciò diamo un'occhiata ai PdV più utilizzati dai "colleghi". Il primo, simile a quello della maggior parte dei fumetti, è il punto di vista del **narratore onnisciente**, che conosce ogni cosa (compreso ciò che i personaggi pensano fra sé) e la riferisce al lettore: "Quel giorno Ed si alzò con uno strano presentimento..." Poi c'è il **narratore appoggiato**, detto anche **terza persona immersa**, il quale segue il protagonista come fosse appollaiato sulla sua spalla e come lui è immerso nella vicenda, però non è al corrente di quello che accade altrove e dunque non consente il montaggio incrociato. Infine l'**io narrante**, in cui è il protagonista stesso a narrare la sua esperienza personale. Ovviamente può dirci solo quanto accade in sua presenza e ignora che cosa passi nelle teste altrui.

KNOW HOW

L'inizio della FINE

Per il pubblico una storia termina con l'ultima vignetta. Per lo sceneggiatore invece la trama si chiude già una volta escogitate tutte le soluzioni.

È tempo di cambiare punto di vista. Non nel senso del PdV narrativo esaminato nelle pagine precedenti, bensì riguardo al modo di considerare la storia – e in particolare il suo finale – passando dall'ottica dei lettori a quella autoriale. Per chi legge infatti la vicenda si conclude (secondo la struttura ternaria) con il desinit, dove i protagonisti raccolgono i risultati dei loro sforzi. Affinché possano farlo, il conflitto deve essersi però risolto in precedenza, nell'ultima parte del corpo, che scioglie i nodi delle diverse linee narrative introducendo il finale vero e proprio, e perciò viene definita **scioglimento** o **risoluzione**. Per chi sceneggia è questa l'autentica chiusura della trama.

La risoluzione fornisce al protagonista gli strumenti per sciogliere l'enigma, preparando il finale della storia.

SOLUZIONE E RISOLUZIONE

Nel corso della storia il protagonista si dà un gran daffare per procurarsi quanto la missione gli richiede. La risoluzione è il momento in cui conquista il necessario, prima di muoversi verso lo scopo. Passiamo agli esempi. L'eroe è un agente di quartiere. Nella sua zona si verificano fatti misteriosi sui quali indaga l'FBI, però è lui a notare lo strano comportamento di un personaggio apparentemente innocuo. Ne segue le mosse – nel corpo centrale, saturo di colpi di scena e di meccanismi antagonisti – e scopre che si tratta di un ricercato che prepara una clamorosa rapina! Prima che la situazione precipiti, impedisce l'attuazione del colpo (è il climax) e intanto chiama i federali, così nel desinit il criminale viene arrestato e lui promosso. In "Topolino e il mistero della voce spezzata", una richiesta d'aiuto giunge contemporaneamente ai telefoni di mezza Topolinia. Sembra uno scherzo, ma quando Topolino appura come un fulmine abbia

A volte l'eroe ha già quanto gli occorre per conseguire il successo, ma dubbi e timori glielo impediscono. La risoluzione in questo caso è tutta interiore, come in questa sequenza di PK.

causato la dispersione della telefonata, gli altri dati in suo possesso collimano, permettendogli di liberare uno scienziato rapito. La chiave della risoluzione è la **scoperta**: dell'identità del ricercato, degli effetti del fulmine o di quant'altro consenta al protagonista di fare la mossa definitiva.

SCIOGLIERE GLI INDUGI

Necessariamente, la risoluzione precede la fine della storia per prepararla. L'indagine deve giungere al termine affinché sia possibile arrestare il colpevole e le forze di difesa planetaria devono scoprire il punto debole della corazzata stellare nemica per attaccarla con successo. Non sempre però il suo motore è un'informazione risolutiva. In "Trauma" Paperinik non riesce a sconfiggere un alieno che suscita il terrore nei suoi avversari, fino a che non trova il coraggio di farlo in un ricordo d'infanzia. In casi simili la risoluzione è davvero uno **scioglimento dei dubbi** che trattengono il protagonista dall'entrare in azione. Quale che sia il suo contenuto, almeno nelle storie più strutturate rappresenta una scena indispensabile, poiché anche un finale sensazionale risulta insoddisfacente quando non è motivato. In parole povere, la vittoria ha valore soltanto se il lettore capisce come e perché il protagonista la raggiunge.

RISOLUZIONE E CLIMAX

In genere la risoluzione si colloca nei dintorni del climax. Per lo più immediatamente prima, così che le nuove risorse – personali o corrispondenti ad armi, strumenti o informazioni – mettano l'eroe in grado di affrontarlo, ma talvolta subito dopo, oppure nel climax stesso. In questi casi la prova del fuoco, intrapresa come ultima risorsa (magari senza speranza), conduce la narrazione su una strada a sorpresa, dagli esiti inaspettati. Nel film d'animazione Disney "La Bella e la Bestia", l'attacco degli abitanti dei dintorni al castello della Bestia procura un climax drammatico, assente nella fiaba originale, durante il quale il mostro esibisce sentimenti che sciolgono la sua maledizione. Come il climax, neppure la risoluzione è obbligatoria in tutte le storie. In una schidionata umoristica ci sarà se prima delle gag del corpo inserisci un conflitto che dovrà risolversi, però non è necessaria se la struttura prevede solo una serie di momenti comici e un desinit conclusivo, mentre in un'avventura a gradini le soluzioni, anziché nello scioglimento, possono essere raccolte passo dopo passo lungo l'intero percorso. Questo sistema porta maggior valore alla sezione centrale, costruendola come un processo di crescita. Per contro utilizzare la risoluzione prima di climax e desinit rende più chiara la storia e fornisce un segnale di chiusura del corpo, invece introdurla durante o dopo il climax genera un colpo di scena inatteso e sorprendente. Sta a te decidere quali effetti vuoi ottenere.

Prossima fermata: il DESINIT

Ce l'hai fatta, la tua storia sta per giungere a destinazione! Allaccia le cinture e fai il possibile per evitare un atterraggio di... sfortuna!

È stata dura. Costruire le premesse capaci di innescare una straordinaria avventura e trasformarle in un incipit irresistibile ha richiesto tutta la tua immaginazione, dopodiché hai dovuto dar fondo alla tua riserva di stratagemmi e colpi di scena per scrivere un corpo mozzafiato e divertentissimo. Per fortuna sei arrivato al desinit e la strada che resta da percorrere prima della parola "fine" è tutta in discesa. Peccato che sia piena di buche, cocci di bottiglia e ostacoli anticarro! Prendere alla leggera la stesura del finale è un errore tipico e fatale, poiché è dal **desinit** che il lettore attende la meritata **ricompensa** per averti fedelmente seguito lungo l'intera narrazione.

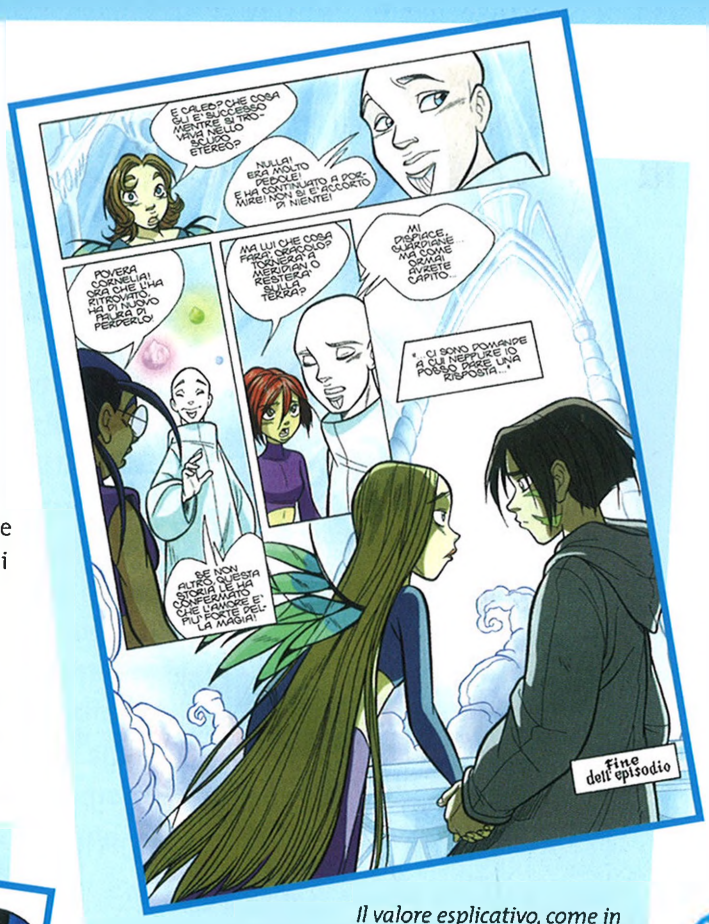
L'ennesimo furfante finisce dietro le sbarre e Super Pippo vede riconfermata la propria credibilità eroica. L'assegnazione di premi e punizioni rende gratificante il desinit.

CATARTICO E GRATIFICANTE

L'ultimo boccone deve lasciare un buon sapore. In altre parole, occorre che il desinit dia al pubblico gratificazione, cioè soddisfazione e appagamento. In primo luogo attraverso un'**emozione positiva**, che sia divertimento, commozione o altro, ma anche **intellettualmente**, confermandone le deduzioni. Il protagonista ha trionfato perché ha capito tutto e c'è riuscito – non solo per suo tramite – anche il lettore che in lui si identifica. Alla gratificazione deve accompagnarsi la **catarsi**, ovvero l'effetto liberatorio. Ciò che bisogna liberare sono le emozioni accumulate nel corso della storia, e a farlo provvedono premi e punizioni. Il desiderio di giustizia viene esaudito dal castigo del malvagio, la sete di vendetta dalla sua brutta fine e all'esigenza di un risarcimento per tutto quello che l'eroe ha subito risponde il trionfo finale. Oppure, in un racconto comico dove il protagonista passa un guaio dopo l'altro senza ricavarne nulla, una risata liberatoria: perlomeno lo sfortunato è lui, non chi legge! In un'avventura drammatica dal finale negativo invece la catarsi è prodotta da una sorta di comprensione filosofica dell'oscuro destino universale. Più che un dessert, un amaro digestivo.

ESPLICATIVO ED ESAUSTIVO

Gli snodi logici della trama e le soluzioni fornite dallo scioglimento possono essere illustrate nel momento in cui entrano nella vicenda, oppure tenute da parte per il desinit. L'importante è che non dimentichi di spiegarle. Sia i meccanismi del successo sia ogni altro dettaglio narrativo devono risultare chiari, sensati e ineccepibili nel finale. Trascurare qualcosa significa lasciare dietro di sé un pilastro pericolante, che causerà il crollo dell'intera storia. Il desinit deve dunque essere esplicativo, ovvero spiegare e giustificare tutto ciò che può dare adito a dubbi, ed esaustivo. Ogni trama e sottotrama viene chiusa, ogni linea narrativa giunge a destinazione, con l'unica eccezione delle **omissioni intenzionali**. Scrivendo una serie puoi infatti introdurvi fattori che lascerai in sospeso, per recuperarli in un episodio successivo e ricavarne sviluppi interessanti. Non sarà una dimenticanza, bensì una strategia creativa, poiché l'aspettativa che il tema interrotto risolva qualcosa suscita attenzione nel pubblico. La narrazione seriale impone però al desinit anche altre funzioni.



Il valore esplicativo, come in questa tavola di W.I.T.C.H., è centrale nel desinit: fornisce le necessarie spiegazioni e omette ciò che crea suspance.

Il fiuto per gli affari di Zio Paperone è infallibile, anche nelle situazioni più improbabili. Alla funzione ricompositiva del desinit è affidato il compito di confermarcelo.

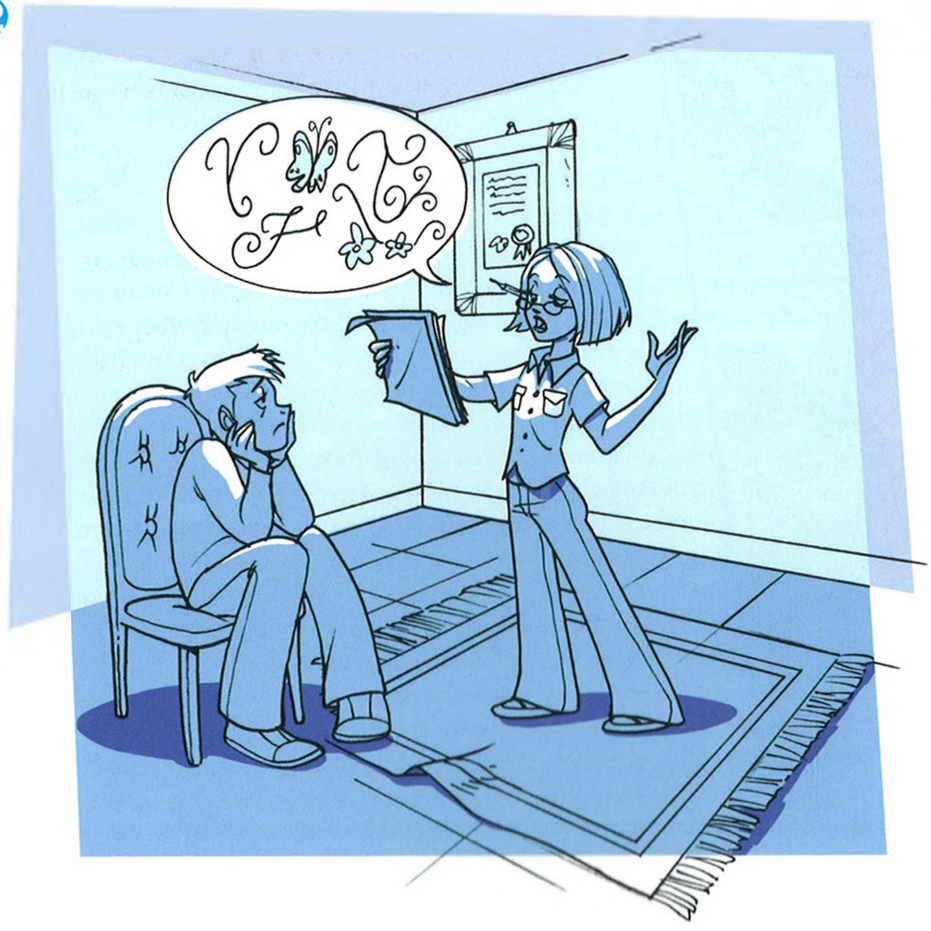
RICOMPOSITIVO E RESTAURATIVO

Nelle serie a episodi, interpreti, ambientazioni di partenza e attributi generali della realtà di fondo sono sempre gli stessi. Formano la cosiddetta **continuity**, cui il pubblico si affeziona e che considera il codice di base del patto narrativo con l'autore. I patti non si trasgrediscono, pertanto gli aspetti della continuity devono restare inalterati, indipendentemente da quanto succede nelle singole storie. Ne deriva che nell'incipit e nel corpo la casa del protagonista può venire demolita per errore, la sua auto riverniciata in color fucsia da un carrozziere in vena di scherzi e lui stesso essere colpito da un raggio senilizzante che lo trasforma in un vecchietto. Dopodiché nel desinit ogni cosa dovrà tornare alle condizioni originarie (quelle stabilite dalla serie), per poter essere riutilizzata nella prossima storia. Il desinit ricompone lo scenario iniziale e ne restaura presupposti e regole, poiché sono quelli che il lettore ama e per evitare la necessità di ripresentarli ogni volta.

A titolo di PRESENTAZIONE

Fulmineo o chilometrico, trasparente oppure oscuro e misterioso, come una formula magica può convincere il pubblico a leggere la tua storia: è il titolo!

Il primo incontro fra il lettore e il racconto nel quale sta per inoltrarsi non avviene con la copertina o attraverso la tavola iniziale, bensì con il titolo. Come un'**esca** invitante, il titolo pretende attenzione sugli scaffali della libreria, fra le altre pubblicazioni esposte in edicola o nell'indice di una rivista. Il nostro lettore lo scorre, cercando di intuire se la trama può interessarlo. Dopodiché decide l'acquisto, o di leggere quella storia per prima. O al contrario, di rimetterla sulla scansia, oppure di rimandare la lettura a un altro momento, che spesso non arriverà mai. Con il titolo – giusto o sbagliato – ci siamo **giocati tutto**. Per confezionarlo a dovere lo sceneggiatore deve avere nel suo arco altre corde oltre a quelle del regista e del narratore.



NEI PANNI DEL COPY

Il titolo fa parte della storia, di cui rappresenta il quinto elemento costitutivo, e come tale ha una funzione narrativa che completa e a volte spiega il racconto. Tuttavia è anche un oggetto a sé stante, con regole diverse da quelle del resto della scrittura creativa, basate sulla sonorità, sul ritmo interno, sul gioco di significanti (le parole che lo compongono) e di significati

(i concetti e le immagini che queste evocano) e sugli altri strumenti e contenuti di cui si serve un **copywriter pubblicitario** per creare slogan, testi e nomi di prodotti. In effetti la costruzione del titolo ha parecchio del lavoro del "copy", poiché come un testo promozionale il titolo deve restare impresso, coinvolgere e persuadere all'acquisto e al consumo, cioè alla lettura.

A CHE COSA SERVE?

Procediamo con ordine. Un titolo deve **colpire**, innanzitutto, incuriosire e stimolare la fantasia per suscitare il desiderio di leggere la storia. Poi deve essere leggibile e facilmente **memorizzabile**, perché il lettore possa ricordarlo, ma non necessariamente comprensibile, sempre per stuzzicare la curiosità. Infine deve avere un **legame** con la narrazione che introduce, e raccontarne qualcosa. Rivelando però il meno possibile, magari assolutamente nulla!

CHE COSA INTITOLA?

Non "come si intitola", ma "che cosa intitola", ovvero che cosa deve presentare il tuo titolo? Quelli destinati a un singolo episodio possono essere anche **lunghi e articolati**, necessariamente più **brevi e incisivi** invece i titoli di serie. Che con un po' di fortuna possono diventare un vero e proprio "marchio di fabbrica"!

A CHI PARLA?

Definisci il **target**. A chi si rivolge il titolo che stai per scrivere? Se il tuo è un pubblico di bambini, non apprezzerà giochi di parole troppo raffinati. Riservali a lettori più maturi e nello stesso modo, per una storia indirizzata a giovani e ragazzi cerca temi e termini di tendenza, legati a ciò che li appassiona, o che tocchino la loro sensibilità. Può sembrare scontato, ma per chi scrive è facile restare affascinato da un titolo elegante e pieno di significati... mentre per chi non parla lo stesso linguaggio risulta insignificante. Usare parole splendide, però inadatte a chi le ascolterà, blocca la comunicazione.

IL GENERE

D'accordo, il titolo vive di vita propria rispetto alla storia, però non può ignorarla. Occorre che la tonalità sia **in concordanza** con quella del racconto: un titolo altisonante e appassionante per una grande avventura, tenero e sfumato per una vicenda romantica, divertente per una storia comica... In quest'ultimo caso però puoi sconfinare nel paradosso e nell'ironia. Un titolo clamoroso e catastrofico per un soggetto in cui si susseguono i disastri più assurdi e ridicoli lo rende ancora più buffo.

LA TIPOLOGIA

Per finire, se scrivi un episodio che si colloca in una serie preesistente, verifica se questa ha una sua titolazione tipica. Le caratteristiche del titolo possono costituire un **fattore distintivo** della collana, perciò proporre un soggetto intitolato "L'ultimo tramonto dei megalepidotteri mutanti" per una serie le cui altre storie si intitolano "Luci", "Destino", o "Frazioni" è un buon modo per essere immediatamente scartati senza appello!

Scriviamo l'ANTIPASTO

Un titolo allestito con sapienza stuzzica l'appetito del lettore e lo prepara a divorare la storia. Gli ingredienti non mancano e ce n'è per tutti i gusti!

Talvolta non occorre sforzarsi: mentre scriviamo il soggetto, i valori più significativi si condensano in pochi vocaboli, si raggruppano e così, quando la storia è completa, ecco bell'e pronto anche un titolo attraente per offrirla al lettore! Altre volte capita addirittura che una frase casuale, estrapolata dal suo contesto, lasci intravedere un senso diverso e si trasformi in un titolo inaspettato, che funge da catalizzatore per l'invenzione di un nuovo intreccio. Però è meglio non contarci. Nella stragrande maggioranza dei casi, i titoli d'effetto non piovono dal cielo. Vanno confezionati con **creatività mirata** e **impegno**, dosandone gli ingredienti secondo i parametri esposti nelle pagine precedenti e ricorrendo – in caso di necessità – agli esempi che seguono.

Il titolo dichiarativo esibisce il contenuto della storia, lasciando supporre che abbia molto di più da raccontare.

LA DICHIARAZIONE

Evidente e sintetico, il titolo dichiarativo espone il contenuto del racconto. La sua chiarezza apre un **rapporto diretto** con il lettore, come gli chiedesse "la storia è questa. Ti interessa?" ma nasconde un piccolo stratagemma. Nella sua brevità infatti non può certo narrare l'intera vicenda, per cui le parole – poche e apparentemente semplici – che lo compongono generano la sensazione che dietro ci sia molto di più, come in "Il fantasma di Topolino" o nell'episodio di W.I.T.C.H. "Armadi", e che valga la pena di leggerla per scoprire di che cosa si tratta.

LA CITAZIONE

Il titolo citazionista rimanda a quello di un'opera nota (di cui però la storia non è la parodia), oppure a una frase famosa o a qualcosa di analogo che il lettore conosce, come accade nell'episodio della saga di PK "Ritratto

dell'eroe da giovane", titolo ispirato al romanzo di James Joyce "Ritratto dell'artista da giovane". Sfrutta il meccanismo del "**già sentito**" per suscitare l'interesse e garantire la qualità del racconto, per questo è adatto solo a un pubblico con un adeguato bagaglio di conoscenze e devi costruirlo scegliendo una citazione che possa essere riconosciuta.

Il titolo citazionista aggancia il lettore tramite un riferimento noto.

L'EVOCAZIONE

Un titolo poetico ed evocativo è particolarmente adatto a stimolare l'immaginazione del pubblico adolescente e adulto. Scrivilo ricorrendo a metafore che coinvolgano i **sensi**, evocando ricordi di suoni, odori, sapori, immagini ecc., che possano esprimere il contenuto della trama, e riprendilo in sceneggiatura, per esempio in una battuta del protagonista, per giustificarlo e spiegarlo. È il metodo seguito da titoli come "Ombre d'acqua", della serie "W.I.T.C.H." oppure in "PK" per "Foglie d'autunno".

Un titolo poetico, come "Ombre d'acqua", raggiunge la sensibilità del pubblico.

L'inversione o la limitazione del significato di un titolo attivano la curiosità di chi legge.

L'INVERSIONE

invita il lettore a venire a scoprire le tue carte con un titolo che prenda il significato di una delle parole che lo formano e lo esageri, lo limiti o lo inverta, come in "Topolino e le gemelle ma non troppo". Com'è possibile essere gemelle soltanto fino a un certo punto, oppure che un capolavoro sia solo quasi scomparso, oppure lo sia troppo? Il modo ovviamente c'è e tu lo conosci, però lo rivelerai solamente a chi accetta di leggere la tua storia. In sostanza si tratta di un titolo dichiarativo... con il trucco!

L'INFINITOLO

Da solo riempie quasi per intero la prima tavola! È un titolo lunghissimo, quasi infinito, narrativo e per nulla incisivo, ma che proprio per questo colpisce il lettore e gli resta impresso. Nell'800 era il sistema più comune per introdurre i capitoli dei romanzi, con titoli sul genere di "Come i nostri eroi scoprono di trovarsi su un'isola abitata da feroci cannibali". Poco sfruttato dal fumetto, è più usato in letteratura, e nel cinema la grande regista Lina Wertmuller, detentrice del primato per il film dal titolo più lungo con "Fatto di sangue fra due uomini per causa di una vedova... si sospettano moventi politici", ne ha fatto il proprio sigillo. Se decidi di utilizzarlo, fa' attenzione a non svelare troppo della storia e componilo perciò usandone le **premesse**, non i meccanismi risolutivi.

LE BASI DI UNA STORIA

I GIOCHI DI PAROLE

Prendi una frase fatta, uno scioglilingua oppure un proverbio, e adattalo per ricavarne il titolo che ti occorre. La sensazione di familiarità farà sì che attiri l'attenzione del lettore e si fissi nella sua memoria, mentre la deformazione lo renderà divertente. Per esempio "Tutto il male viene per nuocere", o "È tornata la mezza stagione" – creati per l'occasione – o la storia d'esordio del papero baleniere Moby Duck, intitolata nell'originale americano "What a whale of an adventure" (letteralmente "che balena d'avventura"), che ricalca un modo di dire che significa "che avventura eccezionale". Intraducibile in italiano, per cui nel nostro Paese è diventato "Paperino con Moby Duck (sulla scia d'una balena)".

Ricorrere a un gioco di parole rende il titolo familiare e assicura che la storia sarà divertente.

Una parola incomprensibile è un segnale che promette al lettore una spiegazione nelle pagine della storia.

LA CURIOSITÀ

Termini parzialmente (o del tutto) incomprensibili accendono – come nell'inversione – la curiosità del pubblico e lo invitano a leggere per sapere e capire. Inseriti nel titolo costituiscono un richiamo quasi irresistibile, usato nel primo numero del ciclo di PK intitolato "Evroniani", vocabolo ignoto e oscuro quando i lettori ancora non conoscevano i nemici extraterrestri del papero mascherato. Bada però che la parola misteriosa corrisponda a qualcosa d'importante per lo sviluppo della trama e che ci sia una **valida ragione** per la stranezza del suo nome. Se una storia si intitola "Fred e l'enigmatico Shmuck", ma Shmuck è semplicemente il criceto del protagonista, o il nomignolo con cui chiama il suo vecchio furgone, il lettore resterà deluso.

L'OSSIMORO

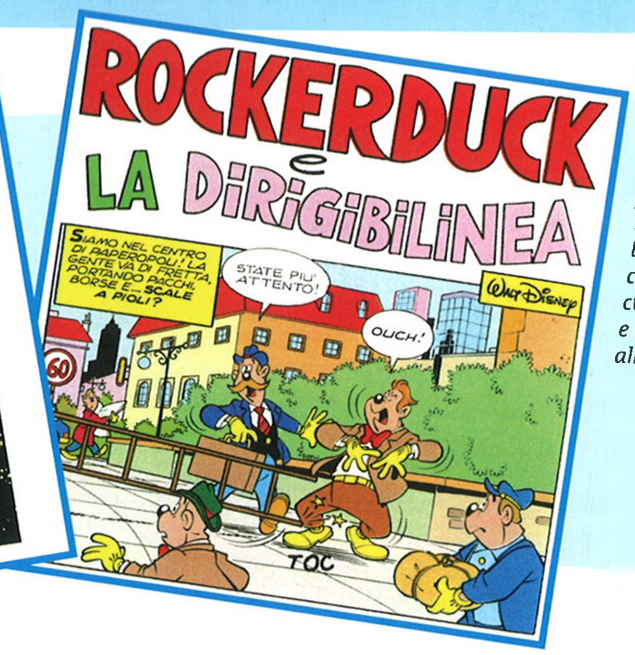
Lo stesso principio agisce nei titoli contenenti un **ossimoro**, cioè un'associazione di parole di cui una dichiara il contrario dell'altra. Facciamo una prova: "Rastan contro il gigante nano" o "Selina e l'ombra abbagliante". Non ti invogliano a scoprire com'è fatto un gigante formato ridotto, o come fa un'ombra ad abbacinare qualcuno? Per saperlo basta leggere la storia, ed è quello che farà il lettore se catturerai la sua curiosità con questa tecnica.

L'ALLITTERAZIONE

Negli ambienti della scrittura creativa si afferma spesso con sufficienza che "allegre allitterazioni allettano gli allocchi", ma spesa in un titolo al momento giusto, un'allitterazione diverte e invoglia il lettore. È quella struttura fonetica per cui parole consecutive ripetono gli stessi suoni, come in "Caterina e la cantina incantata" o "La tragedia del trentatreesimo trentino", creando un ritmo e un effetto, di solito simpatico o buffo: questo genere di titoli infatti si adegua meglio a racconti umoristici, o rivolti al pubblico più giovane.

LA CRASI

Sempre degli espedienti fonetici fanno parte le crasi, cioè quelle parole inconsuete e nuove generate



Due vocaboli noti ne formano uno sconosciuto. È la crasi, che genera curiosità e invita alla lettura.

unendone altre due, la prima delle quali termina in modo uguale o simile all'inizio della seconda. I due termini sono conosciuti e comprensibili, non quello che ne deriva, che (come un enigmatico "Shmuck") invita perciò il lettore a scoprire di che cosa si tratta. Alcuni titoli che possono esserti utili come prototipi per mettere in pratica questo sistema sono "Topolino e il pinacotreno", confezionato per una storia nella quale il protagonista scorta un treno trasformato in pinacoteca viaggiante, o "Zio Paperone e la missione cosmicoatta", in cui lo stramiliardario appronta una spedizione cosmica e coatta, ovvero obbligatoria e "Rockerduck e la dirigibilinea", dove Filo Sganga acquista una linea aerea i cui vettori non sono aerei, bensì dirigibili.

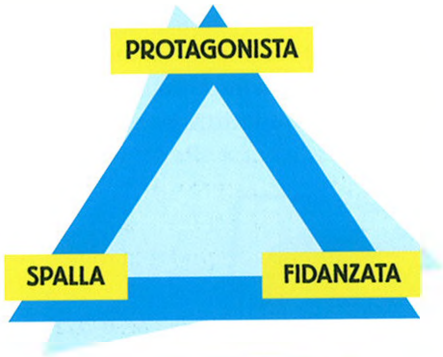
IN RIMA

Non è raro che alcune delle parole significative che definiscono una storia facciano rima fra loro, se occorre con un po' di aiuto, e utilizzandole puoi costruire un titolo in cui le assonanze producono un andamento musicale che lo rende gradevole e invogliante. Poniamo il caso di un soggetto (banalotto, ma ci serve solo per chiarire il concetto) dove un protagonista squattrinato e di buon cuore di nome Beniamino si prende cura dell'adorato gattino di una facoltosa dama, meritando una lauta ricompensa che gli cambia la vita. C'è tutto il necessario per intitolare la storia "Beniamino e il felino del destino"! Qualche altro campione – reale – di titolo di questo genere può essere "Topolino & Eta Beta e la cometa Teta", o "Battista e i tormenti del mal di denti". La musicalità del titolo in rima incontra in particolare il consenso infantile, per cui è adatto ai bambini, mentre il pubblico più cresciuto lo associa alla comicità.

Particolarmente gradito dai lettori più giovani, il titolo in rima risulta piacevole per la sua musicalità.

Il teorema del TRIANGOLO

Nasce prima la storia o il suo protagonista? Possono succedere entrambe le cose, l'importante è che i personaggi siano definiti nel modo opportuno.



Topolino è il protagonista per eccellenza, pieno di risorse e in grado di rappresentare il lettore nei generi più disparati di narrazione.

In alcuni racconti, la trama genera il personaggio. La situazione, cioè, richiede certe caratteristiche e l'autore crea un eroe che le possieda. Altre storie invece sono tagliate su misura per un protagonista preesistente, ma in entrambi i casi gli interpreti principali si progettano a parte, scrivendone i profili a prescindere da soggetto e sceneggiatura per modellarli con cura in tutti i dettagli, come gli studi e i model sheet che li raffigurano si disegnano indipendentemente dalle tavole. Questa fase riguarda l'intero cast e ne definisce i **componenti** – buoni e cattivi – in **relazione** gli uni con gli altri, affinché le differenti **caratterizzazioni** possano funzionare insieme come le varie parti di un singolo congegno narrativo.

I TRIANGOLI

Nella teoria della scrittura creativa i **protagonisti** della storia costituiscono un ideale triangolo, i cui vertici sono rappresentati dall'**eroe**, dalla **spalla**, suo inseparabile amico e compagno di avventure e dall'**amata** (moglie, fidanzata o quello che preferisci) dell'eroe. Un triangolo che si contrappone a quello degli **antagonisti**, formato dall'**avversario**, dal suo solitamente vilipeso ma fedele **assistente** e dalla bieca e fascinosa **complice**. È un cast ipotetico e sovrabbondante, poiché non è imperativo e nemmeno sempre necessario che nella vicenda – o in un'intera serie – siano inclusi tutti questi personaggi. I due triangoli però esauriscono i ruoli principali del racconto, con qualche eccezione che vedremo. Per questo motivo vanno presi in considerazione nella loro totalità, per arrivare a costruire un concept completo e valutare in anticipo di quali figure la tua storia ha bisogno e per quali scopi.

IL PROTAGONISTA

Per essere politicamente corretti dovremmo parlare del protagonista come della protagonista. Ai fini della narrazione è indifferente, perciò diamo per scontato che il personaggio principale possa essere di entrambi i sessi e semplifichiamo la questione definendolo al maschile: il protagonista, la cui principale funzione è quella di fare da tramite fra il lettore e la storia. Oltre naturalmente a interpretarla e a fungere da oggetto di identificazione in cui il pubblico si riconosca in

maniera gratificante. Per questo devi attribuirgli le caratteristiche migliori che tieni di riserva, badando però a non esagerare affinché non appaia talmente perfetto da rendere faticoso (e un po' incredibile) riuscire a immedesimarsi in lui. Comunque, se il protagonista è davvero tale, le sue relazioni principali devono essere con la storia e – per contrapposizione – con l'antagonista. Ovvero, occorre costruirlo come antitesi del suo nemico e pensando a come reciterà una volta in azione.

La fidanzata per antonomasia è Minni, capace di interpretare questo ruolo come di trasformarsi in una protagonista autonoma.

LA SPALLA

Sempre al fianco del protagonista, la cosiddetta spalla ne rappresenta l'estensione in quegli ambiti in cui sarebbe poco credibile o inopportuno impegnare l'eroe. Se il nostro personaggio principale è un raffinato gentiluomo, un esteta esperto d'arte e di galateo, il compare che l'accompagna ovunque sarà rozzo, pratico e concreto, capace di rabberciare un carburatore o di mercanteggiare sul prezzo di un cammello, e se il protagonista è un genio, ma rifugge la violenza, toccherà alla spalla sistemare gli eventuali aggressori. Per quanto eroico possa essere, l'eroe non può saper fare tutto ed è compito del suo fidato compagno rimediarne le eventuali mancanze. Seppure corra gli stessi rischi e porti un contributo quasi altrettanto grande alla soluzione della storia, il suo rapporto con essa è **secondario**: non si imbarcherebbe in simili imprese, se il suo sodalizio con l'eroe non lo rendesse inevitabile. Dunque il metro di riferimento per la caratterizzazione della spalla è solamente il protagonista.

Spalla di razza, con il proprio punto di vista "fuori ordinanza", Pippo fornisce a Topolino un quadro diverso di qualunque situazione.

LA FIDANZATA

Anche in questo caso può trattarsi di un personaggio sia maschile sia femminile ed essere una fidanzata – come in genere si definisce per comodità e consuetudine – come un marito, oppure la migliore amica, il fratello, una collega verso la quale c'è una tensione emotiva inespressa e così via. L'essenziale è che fra lei (o lui) e l'eroe (o l'eroina) esista un legame affettivo, oggettivo o soltanto in potenza, poiché la sua funzione è quella di fornire collaborazione e appoggio al protagonista (ma per questo c'è già la spalla, che di solito fa bene il proprio lavoro), però anche e soprattutto quella di mettersi in situazioni difficili, che forniscano al personaggio principale una **valida motivazione** per scendere in campo. I parametri da utilizzare per rifinire a dovere la fidanzata sono quindi la storia e il protagonista, mentre la sua interazione con la spalla è solitamente del tutto accessoria.

ROVESCIAMO IL TRIANGOLO

Il concetto di "triangolo dei protagonisti" è però prezioso per abituarti a pensare a loro come a un **unico strumento narrativo** e a suddividere il racconto fra tutti gli interpreti che hai deciso di mettere in scena, per evitare che alcuni di essi si trasformino in una zavorra marginale che chi compie l'impresa si trascina dietro. Chi la compie... o chi tenta di impedirglielo, perché il nostro teorema vale anche per gli antagonisti. Analizziamo meglio il loro triangolo.

All'apice della CATTIVERIA

Da un triangolo all'altro: quello degli antagonisti vede al proprio vertice il nemico giurato del nostro protagonista, che svolge un compito vitale.

Potrebbe benissimo essere identico a quello dei protagonisti, dato che ne condivide la medesima gerarchia fra i personaggi, invece tradizionalmente il **triangolo degli antagonisti** viene raffigurato con la punta rivolta verso il basso. Forse perché così risulta più immediato visualizzare come al suo vertice stia un **protagonista negativo**, l'esatto opposto dell'eroe. Gli elementi di questo triangolo capovolto sono concepiti per suscitare l'ostilità del pubblico. Non quella del loro autore, che ne definisce i caratteri con altrettanta attenzione di quella riservata ai "buoni", poiché sa che senza "cattivi" d'effetto la storia non potrebbe andare avanti.

L'ANTAGONISTA

È perfino più malvagio di quanto sembra. Oppure, in alcuni casi non lo è affatto. Al di là della sua consistenza morale, l'antagonista è il **nemico**, ossia il motore del conflitto e l'attivatore delle situazioni che drammatizzano il racconto. Inoltre è la pietra di paragone che con le sue caratteristiche negative dà risalto a tutto ciò che di positivo contraddistingue il protagonista. Per queste sue funzioni va costruito in relazione alla storia – che spesso sono proprio le motivazioni dell'antagonista a mettere in moto – e all'eroe, con il quale il lettore lo confronterà.

Pietro Gambadilegno è un perfetto prototipo di antagonista, opposto al protagonista di riferimento anche nell'aspetto fisico.

Sgrinfia, saltuario complice di Gambadilegno, è un esempio di rat occasionale, usato come comparsa e interlocutore.

IL RAT

Nel gergo tecnico il **vice-antagonista**, che assiste e adula il malvagio e sbriga gli incarichi faticosi o di minore importanza, viene chiamato "rat" – letteralmente "ratto" in inglese – poiché di frequente si tratta di un personaggio sordido e maligno, vile e pronto a mordere quanto a scappare.
Ne esistono svariate categorie, da quelli più evoluti, che costruiscono con l'avversario principale un'**interazione complessa** simile a quella protagonista-spalla, ai semplici esecutori, poco più che **comparse** utili a dimostrare come il nemico dispone della manovalanza necessaria a mettere in atto i propri piani. Il rat non dipende immancabilmente dal suo capo quanto la spalla dall'eroe, perciò è necessario crearlo innanzitutto in rapporto all'antagonista, ma a volte anche al protagonista e alla storia.

LA DARK LADY

Usanza e abitudine vogliono che la complice del nemico sia una donna, dunque la si definisce al femminile, ma come per il triangolo dei protagonisti non è detto che la dark lady sia una signora. Dipende dal sesso dell'antagonista, più che altro per differenziare le rispettive prospettive in merito alla vicenda e alle sue finalità, perché raramente fra lei e l'avversario dell'eroe occorre stabilire un vincolo emotivo come quello fra il protagonista e la sua amata, rispetto alla quale è un personaggio più **autonomo**. Inoltre la dark lady si relaziona anche con il protagonista e la fidanzata e per tutto ciò è preferibile descrivere il suo profilo in concordanza con quelli di tutti loro, oltre che con la trama.

La si direbbe più una massaia del crimine che una dark lady, ma è questo il ruolo che Trudy interpreta al fianco del fidanzato Gambadilegno.

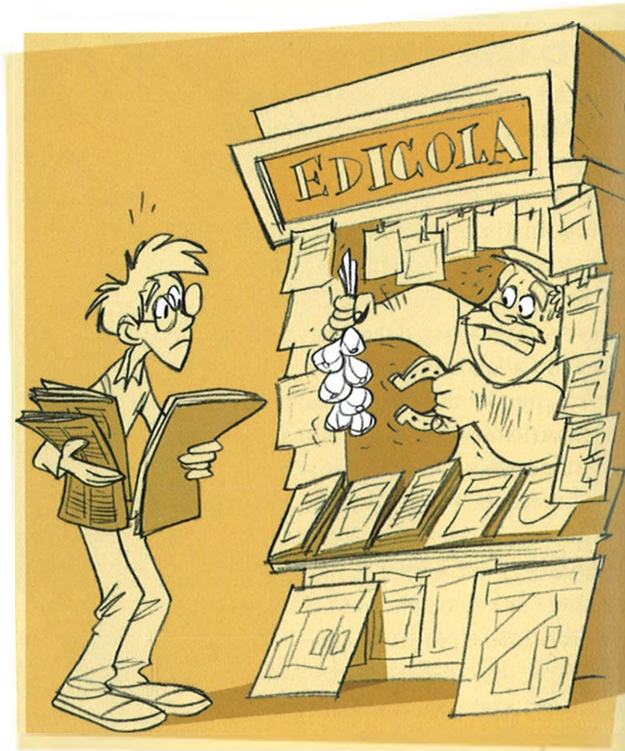
Personaggi all'APPELLO

Gli interpreti principali non bastano a dar vita a un universo narrativo. Ne occorrono di più, tanti da riempire un libro. Anzi, "il" libro.

Il tuo racconto non deve necessariamente includere l'intero triangolo dei protagonisti e quello degli antagonisti. I triangoli sono utili per studiare funzioni e relazioni reciproche dei possibili caratteri-chiave, però molte storie funzionano a meraviglia anche se in scena ci sono solamente l'eroe e il suo avversario, o magari nemmeno quest'ultimo! Tuttavia, specialmente nelle narrazioni più lunghe o seriali, il protagonista non può essere lasciato solo. Per dargli consistenza e delinearne la personalità ti occorre uno **scenario di riferimento** con cui farlo interagire, formato da secondari che forse non hanno un peso rilevante nella vicenda, ma sono importanti per lui, gli sono simpatici o antipatici e riempiono il suo ambiente quotidiano. Personaggi che per la sintesi del cast vanno elencati nella "**bibbia**".

LA "BIBBIA" DEI PERSONAGGI

Più o meno tutti i supereroi hanno un'identità segreta, colleghi di lavoro e talvolta una famiglia. In una storia ambientata al liceo la protagonista può essere una determinata ragazza, la spalla la sua migliore amica e il tipo dell'ultimo banco il fidanzato. Ma ci sono anche i compagni di classe, con i quali la nostra interprete è in rapporti più o meno buoni, e poi docenti e genitori i cui atteggiamenti influenzano gli sviluppi del racconto. Per questo, una volta impostata a grandi linee la storia oppure la serie, si compila un elenco comprendente sia i protagonisti sia i secondari significativi (o che potrebbero diventarlo), chiamato **bibbia dei personaggi**, scrivendo di ciascuno una scheda di presentazione la cui completezza varia a seconda della consistenza del ruolo. La bibbia semplifica il lavoro e rappresenta uno strumento praticissimo, per l'autore poiché conoscere la composizione del cast genera scene diverse e condiziona la stesura del soggetto, come pure – nelle serie prodotte a più mani – per gli altri sceneggiatori, che se ne servono come **guida** per la gestione dei personaggi.



L'albero genealogico della famiglia dei Paperi, composto dall'autore ed esperto disneyano statunitense Don Rosa analizzando le storie create da Carl Barks, è una "bibbia" dei personaggi estesa in senso storico.

UN CRITERIO PER LE SCHEDE

Scrivere la bibbia dei personaggi può sembrare un lavoro immane. Rende realistico il contesto dei protagonisti, però quello di una persona reale è popolato da centinaia di individui con cui ha contatti, dai parenti più stretti all'edicolante che gli vende i quotidiani! Occorre inserirli tutti? Naturalmente no, ne basta un piccolo gruppo, che comporrai selezionando quelli che esercitano un'influenza sull'esistenza del tuo personaggio principale. Un padre comprensivo ma distratto, o una madre con la mania del controllo possono modificare le storie della nostra liceale, come pure la vecchietta del terzo piano cui lei è affezionata, e se l'edicolante è sicuro che il protagonista sia un testimone sotto protezione – oppure un terrorista o un vampiro – prima o poi farà qualcosa per dimostrarlo. Non è solo una comparsa, ma un personaggio, per quanto secondario, e costringe l'eroe a reagire, magari distraendolo dalla linea narrativa principale e generando una sottotrama. Dunque merita che nella bibbia ti ricordi di lui.

E I CATTIVI?

Per stabilire se includere o no un antagonista basta considerare quanto ricorre la sua presenza nella vicenda personale del protagonista. Esistono personaggi che in ogni episodio si misurano con un avversario diverso: il valore dei loro **nemici saltuari** è complessivo, essi fanno parte del meccanismo generale e vanno studiati esclusivamente in riferimento alla specifica avventura che li riguarda. Viceversa, l'antagonista "fisso", la **nemesi** sempre presente nella mente dell'eroe o il solo ostacolo in una storia non seriale, è un elemento centrale e permanente che va compreso nella "bibbia".

Misura per MISURA

Come assicurarci che la nostra storia risulti della lunghezza desiderata? Aggiungendo un passaggio intermedio fra soggetto e sceneggiatura.

Un soggetto professionale si distingue per le caratteristiche **narrative** e per i requisiti **tecnici**, il primo dei quali è la corretta previsione del numero di tavole necessarie a svilupparlo. La pratica insegna a "**prendere le misure**" della storia, per cui lo sceneggiatore, sapendo di avere a disposizione otto pagine (oppure ventiquattro, o novantasei), genera quasi automaticamente una narrazione che le occuperà con esattezza, con uno scarto minimo che pochi aggiustamenti bastano a correggere. Ma fino a che non si ha la necessaria esperienza, o per sceneggiature particolari – come nel caso di un graphic novel – calcolare la scansione in tavole o essere certi che quelle preventivate bastino a declinare la trama, può rappresentare una difficoltà. Vediamo come risolverla.

IL BREAKDOWN

Il mezzo da impiegare è il breakdown, detto anche **trattamento**, o **soggetto scalettato**.
Si tratta di una stesura intermedia fra il vero e proprio soggetto e la sceneggiatura, funzionale a stabilire una prima, teorica suddivisione in tavole e ad accertarti che siano sufficienti, per effettuare tagli, o al contrario arricchire e integrare la trama se risultasse povera rispetto allo sviluppo previsto.
Con il soggetto hai già definito struttura e meccanismi del racconto e dunque – a meno che non ti vengano in mente modifiche significative – nel breakdown non devi occuparti di ulteriori considerazioni qualitative, ma solo **quantitative**. Dividi la storia in blocchi, ciascuno corrispondente a un paragrafo. Il modo migliore è farlo per scene, contraddistinte da cambiamenti di situazione o ambientazione. Riscrivile in maniera succinta: per spiegarne il funzionamento c'è il soggetto e a descriverle provvederà la sceneggiatura, che stenderai nella fase seguente. Quindi visualizza scena per scena, stabilendo quante tavole occorrono per raccontare ognuna, e intesta ciascun paragrafo con la numerazione prevista. Tutto chiaro? Accertiamocene con un esempio.

DALLA STORIA...

Partiamo da un'ipotesi di soggetto. Alfred è un cameraman di una piccola emittente, che aspira a far carriera come cronista televisivo. Sul proprio furgone sta tornando in redazione dopo aver terminato le riprese per un servizio sulla più antica pizzeria della città, quando viene superato da una colonna di autopompe a sirene spiegate! Potrebbe essere una notizia, per cui si lancia all'inseguimento, però l'area del magazzino dove è scoppiato l'incendio è transennata e bloccata dai mezzi di soccorso e da quelli dei suoi colleghi di altre reti. Alfred prova allora a portarsi sul retro dell'edificio. L'ha appena raggiunto, telecamera in spalla, quando ne esce barcollando una sagoma umana annerita dal fumo. Avvicinandosi per aiutare il superstite, l'operatore istintivamente lo riprende mentre questi crolla a terra e con un dito traccia a fatica alcuni segni sul selciato ricoperto di fuliggine. Un secco ordine lo interrompe. Alfred sposta

l'inquadratura e dal rogo del magazzino vede emergere alcune figure che indossano tute protettive. In quel momento la costruzione esplode e l'onda d'urto investe il nostro cameraman, che perde i sensi.

... AL TRATTAMENTO

Analizziamo questo incipit. Le prime righe presentano il protagonista, dopodiché comincia l'azione con il passaggio delle autopompe. Sono due scene. Tre con l'inseguimento, cui seguono l'arrivo sul fatto, la valutazione della situazione e la decisione di passare dal retro. Siamo a quattro, la quinta scena è quella che va dall'uscita del superstite dal magazzino in fiamme fino all'esplosione. Quante tavole servono? Proviamo a immaginarlo.

Tavole 1-2

Alfred è in pizzeria. Conclude il servizio e conversando con il proprietario racconta di aspirare a occuparsi di cronaca. Quindi esce dal locale e monta sul furgone. Passano le autopompe.

Tavola 3

Alfred le segue e lo vediamo sfrecciare attraverso il traffico cittadino fino al luogo dell'incendio, dove però lo attende una brutta sorpresa.

Tavola 4

È impossibile avvicinarsi alla facciata in fiamme del magazzino abbastanza da effettuare una buona ripresa, ma Alfred non si arrende. Prende la telecamera mobile e scende dal proprio veicolo.

Tavole 5-6

Sul retro. Alfred si avvicina e attraverso l'oculare della telecamera vede lo scampato uscire dall'incendio. Lo inquadra mentre scrive sul terreno, quand'ecco sbucare dalle fiamme gli uomini in tuta.
Il cameraman è sconcertato. Chi sono? Non c'è tempo per le domande, il magazzino esplode.

Sei tavole. In questa versione scalettata del soggetto nessuna scena ne occupa più di due, ma altrove potremmo dilungarci di più. Diciamo che Alfred si riprende in ospedale, dove il suo direttore, pur complimentandosi per la sua intraprendenza, lo rimprovera per aver corso un simile rischio. Del misterioso superstite o dei personaggi in tuta nessuno sa nulla e anche nelle riprese recuperate con la telecamera, che vanno in onda con la replica del notiziario, non appaiono. E queste sono le tavole da 7 a 10. Come vedi la lunghezza della storia risulta ben più chiara che non da un'approssimativa valutazione del soggetto. Supponiamo poi che tu debba ridurre da sei a quattro tavole la sequenza iniziale. Rileggendo il breakdown è facile decidere di condensare gli eventi delle prime due tavole in una sola ed eliminare la terza: sulla soglia della pizzeria il gestore ringrazia Alfred, che salendo sul furgone risponde che la sua ambizione sarebbero le news. Passano i vigili del fuoco e lui li segue. Il tutto in una tavola, cui seguono le altre tre come programmato e le successive, fino alla conclusione della storia.

Si comincia a SCENEGGIARE!

Facciamo evolvere idee, soggetti e personaggi nella forma specializzata di scrittura per il fumetto, dove la creatività incontra il metodo.

I temi relativi al soggetto, all'utilizzo dei personaggi e agli altri argomenti prettamente narrativi non sono esauriti. Molto ancora ci sarebbe da dire, tuttavia le competenze che hai raccolto ti consentono di passare nel frattempo dalla **fase più immaginativa** di generazione della storia a **quella tecnica**, finalizzata a scandirla in vignette, a dar voce ai personaggi e a guidare l'artista che la tradurrà in immagini. La sceneggiatura è un'operazione critica, che trasporta la trama dal **linguaggio dell'esposizione** a quello **fumettistico**, inteso sia nel senso del gergo professionale per comunicare con il disegnatore, sia in quello espressivo del mezzo, in mancanza del quale un bel racconto diventa un brutto fumetto.

IN COPERTINA

La sceneggiatura è un documento scritto e come tale, sia che la si presenti stampata su carta sia in formato elettronico, deve avere una copertina che lo identifichi. È il primo foglio, che va intestato con il **titolo** della storia e la sua **lunghezza** in tavole, il **nome** dell'autore, i suoi **recapiti** telefonici e l'indirizzo **e-mail**, affinché l'editor o il disegnatore possano contattarti rapidamente in caso di necessità. Più o meno come vedi qui a fianco.

UNA ALLA VOLTA

La storia disegnata è divisa in tavole. Lo stesso vale per la sceneggiatura, dove a ogni tavola deve corrispondere un foglio di testo, per agevolare la lettura e perché spesso i colleghi che disegnano hanno l'abitudine di separare e fissare sul tavolo di lavoro la singola pagina che descrive la tavola che stanno realizzando. Accorpare più tavole sulla stessa pagina (quando ci stanno) è una pessima abitudine, che complica la vita di tutti. Le pagine vanno numerate secondo l'ordine delle tavole, perciò la prima cosa da fare è scrivere, ben visibile, il **numero** di quella che stai per iniziare: **Tavola 1.** E se per la quantità di vignette, o per la lunghezza delle descrizioni, la sceneggiatura di una tavola non sta tutta in un foglio? La si taglia all'ultima vignetta completa che può ospitare, sotto la quale

si scrive l'indicazione: **Segue >**, proseguendola su una nuova pagina che apriremo con **> Segue da tavola 1** (o dal numero di quella interrotta). La successiva, naturalmente, andrà su un altro foglio.

LE VIGNETTE

Ciascuna pagina contiene la scansione della tavola in vignette, numerate in progressione con criteri diversi a seconda che l'impaginazione sia a gabbia fissa o libera, come mostrato per il disegno alle pagine 76-77. Il testo relativo a ogni vignetta è diviso in due parti. La prima concerne le **art notes** – o descrizioni – ed è dedicata a tutto ciò che va rappresentato nella vignetta e al modo di mostrarlo. La seconda parte è quella dei **dialoghi**, ossia delle battute dei personaggi.

LE ART NOTES

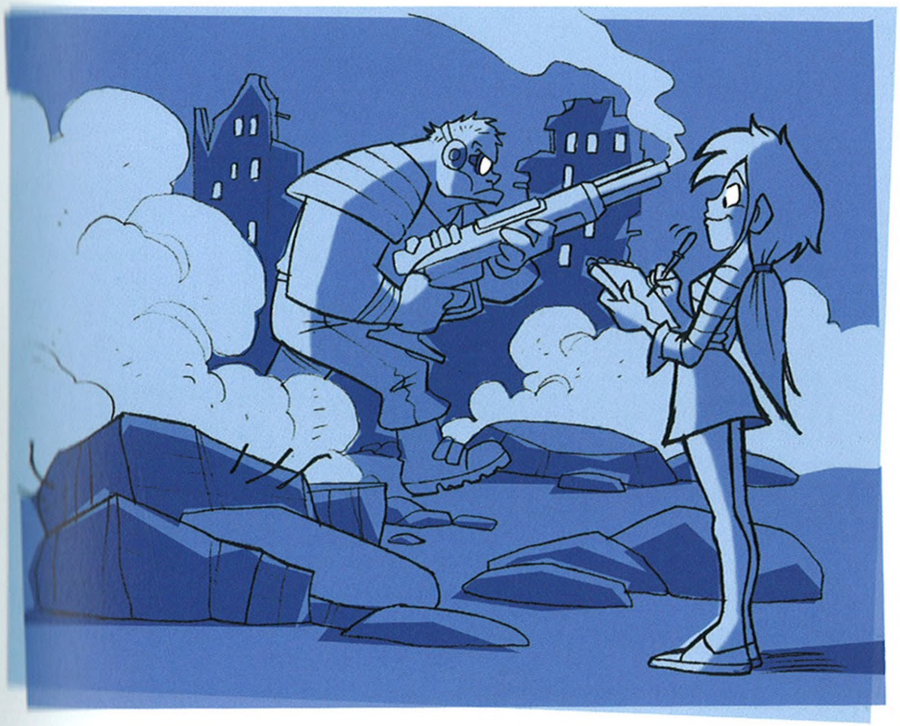
La descrizione della vignetta va scritta a partire dalle **indicazioni generali**, ovvero l'inquadratura e/o il punto di vista, indicati secondo la terminologia tecnica (PPP, complessiva ecc.), il **contesto** e le **condizioni di luce** (per es. esterno, giorno, centro città, oppure interno, sera, capannone industriale illuminato da fari, o quant'altro richiede la tua scena). Seguono i possibili **particolari significativi** per l'ambientazione (è un luogo sporco e fatiscente con chiazze di umidità sulle pareti, un bus si allontana all'orizzonte, abbandonata da una parte c'è la carcassa rugginosa di un robot e così via), quali personaggi sono presenti e i loro atteggiamenti, espressioni, azioni o recitativo (sulla porta c'è una guardia sull'attenti, Paperino scatta all'inseguimento, o Ted sogghigna compiaciuto) e qualsiasi altro **dettaglio scenico** necessario, relativo al vestiario dei personaggi o all'ambientazione. Senza dimenticare nulla, e non è facile, ed evitando il superfluo, che è ancora più difficile!

- Inquadratura/punto di vista
- Ambientazione e contesto
- Condizioni di luce
- Particolari significativi

ALL'INIZIO DELLA SCENA

- Personaggi presenti
- Note di recitazione
- Caratterizzazione e abbigliamento
- Altri dettagli importanti

SEMPRE



CAMBIO DI SCENA

Un mucchio di roba, eh? Alleggeriamolo un po'. Le art notes riferite all'abbigliamento dei caratteri e all'ambiente si mettono solo all'inizio della scena, o quando i personaggi fanno il loro ingresso. Nelle vignette successive della medesima scena si dà per scontato che ambientazione e tenute degli interpreti restino le stesse, dunque si indicano soltanto gli eventuali **cambiamenti**. L'aspetto dei protagonisti e dei secondari importanti non si descrive in sceneggiatura, bensì (una volta per tutte) nella bibbia dei personaggi.

NOTE TECNICHE DI SCENEGGIATURA

UN PO' DI PRATICA

Per meglio comprendere le spiegazioni dei paragrafi precedenti, ecco una pagina di sceneggiatura tratta da un episodio della serie "PK". A fianco, la tavola come è stata pubblicata. Confrontando testi e disegni puoi vedere come le vignette sceneggiate sono state interpretate graficamente.

TAVOLA 10

1) Complessiva, esterno, giorno. Mondo alieno, la scena è immersa in uno spesso smog venefico. Due abitanti (extraterrestri caratterizzati a piacere) si incrociano con aria infelice. Entrambi indossano una complicata apparecchiatura, che devono azionare muovendo con entrambe le mani, come pompassero, delle leve sporgenti.
Da un bocchettone l'aggeggio soffia loro in faccia dell'aria pulita e respirabile.

Did.: **"Durante quelle fasi la sola occupazione di ogni Koffkoffiano è produrre ATMOSFERA per la propria SOPRAVVIVENZA!"**

2) Complessiva, sempre sul pianeta. L'eroe locale, battagliero e deciso, affronta un malvagio a piacere. L'eroe porta una specie di bombola con bocchettone e ventilatore che gli soffia in faccia l'aria respirabile al posto del congegno della vignetta precedente. Questa vignetta ha una didascalia in apertura, in alto a sx, e una in chiusura, in basso a dx.

Did. 1: **"Però questo limiterebbe la sua capacità d'azione..."**

Did. 2: **"... così il comando provvede a fornirgliene UNA SCORTA!"**

3) Paperopoli, interno piano segreto della Ducklair Tower. Ravvicinato. Paperino, ridacchiando divertito, si rivolge a Uno molto serio.

PAPERINO: **Eh, Eh! Come dire che i suoi compiti di Guardiano non gli lasciano neppure IL TEMPO DI RESPIRARE!**

UNO: **Appunto. Ma sul mondo-formicaio di PHATYQOOS va anche PEGGIO!**

4) Altro pianeta. Grande complessiva. Interno di una grotta con elaborati macchinari industriali. Alieni molto affaccendati, simili a formiconi intelligenti (con abiti o simili) si affannano a farli funzionare stringendo valvole, spingendo pulsanti ecc.

Did.: **"I suoi abitanti smettono di lavorare solo per dormire. I SONNAMBULI sono molto apprezzati!"**

5) Piano segreto. Su un grande schermo si vede un minaccioso, grosso buco nel terreno, orlato di punte acuminate rivolte verso l'interno, come per impedire a chi c'è dentro di uscirne. Di quinta, Uno completa la spiegazione, mentre Paperino, impressionato e timoroso, osserva lo schermo.

UNO F.C.: **Gli assenteisti, invece, finiscono nel GRANDE DIMENTICATOIO!**

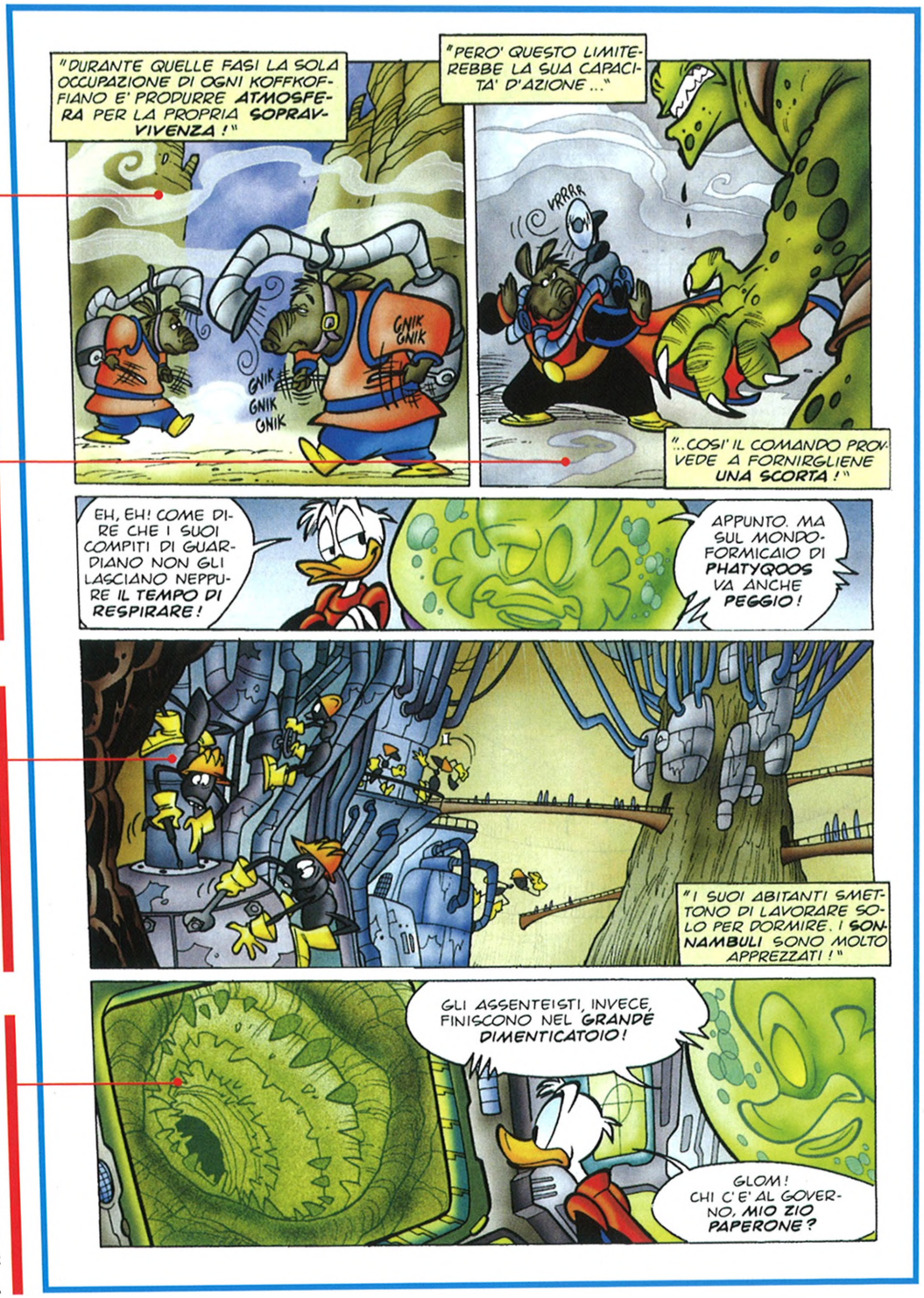
PAPERINO: **Glom! Chi c'è al governo, MIO ZIO PAPERONE?**

La vignetta corrisponde con precisione al testo. È una scena d'ambientazione, che spiega la situazione narrata e include tutti gli elementi necessari alla sua comprensione.

La sceneggiatura non indica le posizioni reciproche dell'eroe e del suo nemico. L'interpretazione dell'artista lascia il malvagio parzialmente fuori scena, rendendolo più inquietante.

La descrizione non specifica che l'interno è illuminato, poiché se vediamo cosa succede deve esserlo per forza. Andrebbe indicato solo in caso contrario.

Le posizioni dei personaggi sono invertite rispetto alla sceneggiatura, ma sono gestite in modo che i balloon non si incrocino e non creino incertezze di lettura.

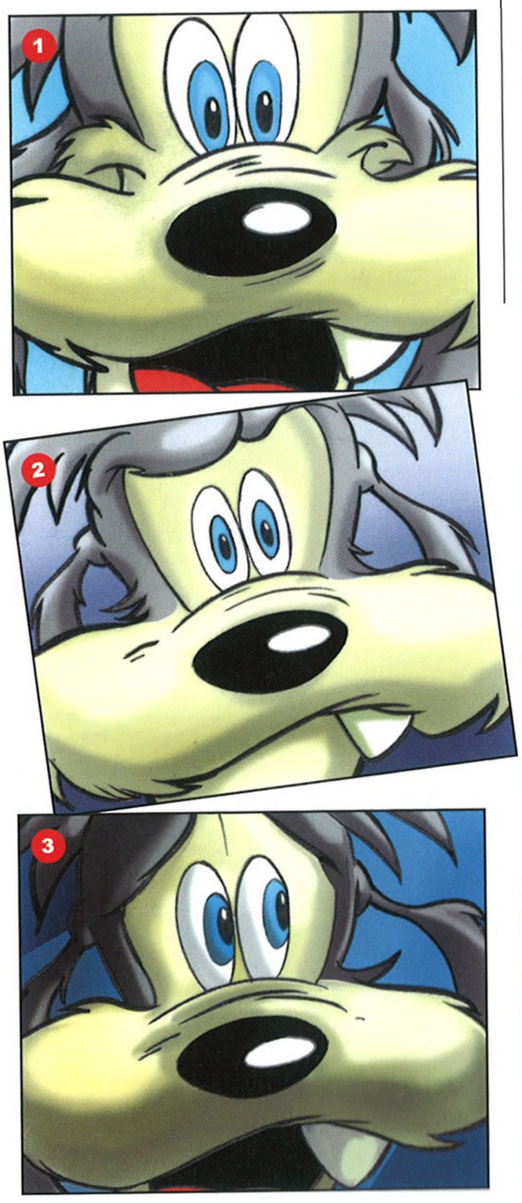


COSA, COME E PERCHÉ

Analizzando questo esempio, l'impostazione generale di una tavola sceneggiata ti risulterà chiara. Naturalmente la tecnica di sceneggiatura comprende ben di più. Non basta sapere come disporre i testi, occorre conoscere le corrette indicazioni da fornire, come costruire i dialoghi e soprattutto quali scelte di regia fanno sì che le vignette trasmettano i contenuti della storia. Sono gli argomenti dei quali ci occuperemo nelle prossime pagine.

Raccontati FACCIA A FACCIA

Un'inquadratura del solo volto del personaggio, o poco più, rivela tutto di lui e di ciò che prova. Impariamo a servircene.



Alle pagine 78-81 hai trovato una lista delle principali **notazioni di sceneggiatura**, sufficienti agli artisti per comprendere le indicazioni delle art notes. Non però allo sceneggiatore per stabilire come, quando e perché servirsi di una o dell'altra inquadratura, scelta tecnica sulla quale si basa la gestione visiva della storia mediante la regia, né come e dove inserirle concretamente all'interno della descrizione. Riprendiamo dunque in esame le **inquadrature**, nella diversa concezione necessaria a sceneggiare, a partire da quelle più ravvicinate e iniziando con la corretta definizione di ciascuna. Dopodiché ne analizzeremo il valore e l'uso.

P.P.P.: IL PRIMISSIMO PIANO

Il Primissimo Piano, abbreviato in sceneggiatura con **PPP** o **P.P.P.**, inquadra il viso tanto da vicino da escluderne – del tutto o in parte – i contorni, tagliati dai margini della vignetta. È l'inquadratura più ristretta applicabile a un personaggio e in sceneggiatura si scrive (sempre ricordando l'espressione) come nell'esempio seguente, declinato graficamente nelle figure 1 e 2:

1) P.P.P. di Pipwolf allegro e contento.
2) P.P.P. di Pipwolf accigliato e pensoso.

Data l'estrema vicinanza al soggetto, il P.P.P. non mostra nulla della scena circostante, che dunque è superfluo includere. Quando però la vignetta apre una nuova scena, è opportuno menzionare almeno la situazione generale, che varia le condizioni di luce, rimandando la descrizione completa al testo successivo. Così:

3) Esterno, notte. P.P.P. di Pipwolf allarmato, illuminato da una luce dall'alto. Vedi anche seguente.

P.P.: IL PRIMO PIANO

Il Primo Piano, **PP** o **P.P.** nella sceneggiatura, è a una distanza appena superiore rispetto al P.P.P., quanto basta a comprendere nella vignetta i contorni del volto e – volendo – qualcosa del contesto.

Si descrive perciò come il Primissimo Piano, citando in apertura di scena anche le eventuali note d'ambiente, circoscritte a quanto è possibile vederne:

4) Esterno, giorno, grande città. P.P. di una ragazza graziosa e sorridente. Dietro di lei, skyline di grattacieli.

PERCHÉ IL P.P.P.

Il Primissimo Piano è un'inquadratura di grande forza, che amplifica al massimo le emozioni, il pensiero e il vissuto del personaggio. Una lacrima, una goccia di sudore, un accenno di sorriso o una ruga di tensione ne vengono ingranditi e non sfuggono al lettore. Esaltando l'espressione e per contro escludendo del tutto l'ambientazione, con il P.P.P. dichiari che in quell'istante conta solo ciò che attraversa l'animo o la mente di chi è inquadrato, non il mondo attorno. Se il personaggio non prova nulla di speciale, ricorrere a quest'inquadratura per mostrarlo semplicemente mentre parla – a meno che non dica qualcosa di vitale – la banalizza, svuotandola di significato.

PERCHÉ IL P.P.

Come il P.P.P., anche il Primo Piano focalizza l'attenzione sul personaggio e sulle sue sensazioni. Mantiene però un canale di comunicazione aperto, per quanto esile, sull'ambiente circostante, come a sottintendere che a causare terrore, gioia, perplessità o quant'altro si legge in viso al protagonista, è qualcosa che si trova accanto a lui, o rammentando al lettore dove il personaggio si muove in quel momento. La differenza fra le due inquadrature è sottile, ma sensibile nel percepito del pubblico.

FOTO-TESSERA

L'eccezione alla regola per cui P.P. e P.P.P. vanno sfruttati per sottolineare gli stati d'animo è data dalla necessità di **presentare un nuovo personaggio**. Approfitta di queste inquadrature ristrette per accentrare l'interesse sulla sua fisionomia, come se nel mostrarla invitassi il pubblico a guardarla bene, a imprimersela nella memoria poiché la rivedrà, oppure a studiarne i lineamenti, indicatori della sua storia passata e di quello che sarà il suo comportamento futuro. Se non si tratta di un protagonista di cui chi disegna ha una scheda dettagliata nella bibbia dei personaggi, è bene che la sceneggiatura comunichi in dettaglio quanto vuoi trasmettere:

5) Esterno, giorno, giungla tropicale in secondo piano. P.P. dello stregone con acconciatura di piume, tatuaggi tribali sulle guance e altri dettagli analoghi, sguardo astuto e un sorrisetto sornione che dimostrano come la sappia più lunga del previsto.

CON I PUNTINI O SENZA

Indicare il Primissimo Piano con PPP oppure con P.P.P. e il Primo Piano come PP o P.P. è del tutto indifferente. Puoi optare per la **sigla** che preferisci, con o senza i puntini a scandirla: l'importante è che, in tutti i tuoi testi o quantomeno all'interno di una stessa sceneggiatura, tu utilizzi sempre e solo quella che hai scelto, per non creare **confusione** e una sensazione di scarsa professionalità.

KNOW HOW

NOTE TECNICHE DI SCENEGGIATURA

SUCCEDE FUORI CAMPO

Come dicevamo, il P.P.P. e il P.P. eliminano lo sfondo dell'azione, o lo riducono ai minimi termini, affinché il vissuto del personaggio sia l'unico messaggio della vignetta. Nascondere quanto avviene attorno però può servirti anche per costruire o rinforzare una sorpresa, oppure un colpo di scena, che introdurrai nell'inquadratura successiva. Sceneggiala come una normale complessiva, o chiarisci il collegamento fra il P.P. e questa vignetta che segue, usando l'indicazione "**allarga**" per richiedere il passaggio a un campo visivo più ampio, che mostri la situazione nel complesso e motivi l'emozione del personaggio precedentemente in Primo Piano:

1) Esterno, giorno, città. In P.P. il ladro d'auto sussulta spaventato, udendo una voce da Fuori Campo alle sue spalle.

PROPRIETARIO F.C.: **Cosa credi di fare?**

LADRO: **Glom!**

2) Allarga. Complessiva. Il ladro, con un sorrisetto nervoso, finge di pulire con la manica un finestrino dell'auto, mentre il proprietario, grosso e accigliato, gli si avvicina.

LADRO: **Il vetro mi sembrava sporco...**

PROPRIETARIO: **Grunt! Come no?**

Togliendo il P.P. e **accorpando** la sequenza in una sola vignetta (qui a fianco), non evidenzi il timore del ladro e rinunci a sorprendere il lettore. In questo caso, cui può seguire comunque il tentativo del topo d'auto di discolparsi, quello che ti preme raccontare è l'arrivo del proprietario.

PER FORZA DI FRONTE?

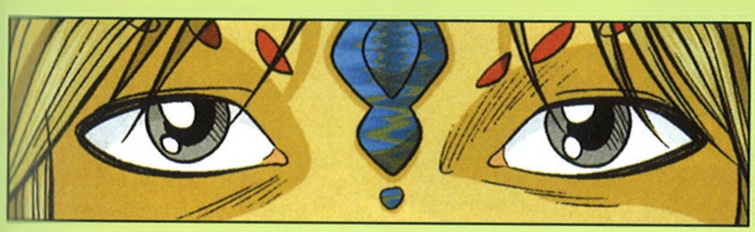
A stretto rigore, sceneggiando le vignette fin qui utilizzate come esempi, alle indicazioni di P.P.P. e P.P. avremmo dovuto accompagnare la nota "**frontale**". Non l'abbiamo fatto perché nei primi piani il personaggio viene inquadrato di fronte per consuetudine, ma non è obbligatorio che sia così. Se lo mostri di profilo, pensoso o voltato a osservare qualcosa, ne intensifichi l'isolamento interrompendo il rapporto faccia-a-faccia con il lettore. Per ottenere questo risultato, indica specificamente "**P.P. (o P.P.P.) di profilo**".

MONOTONIA E ALTERNANZA

Primi e primissimi piani sono inquadrature **statiche** e **graficamente pesanti**. Nella sceneggiatura complessiva della tavola vanno perciò interpolate con altre di più ampio respiro e movimentate. Allineare una serie di primi piani (specie se dello stesso personaggio) genera una sequenza lenta e monotona, a rischio di sconfinare nella noia. Puoi farlo se quello che desideri è per esempio raccontare una tormentata e lunga **meditazione**, durante la quale, per vignette e vignette, il personaggio non riesce a "uscire da se stesso", o con **finalità umoristiche**, come in questa strip dove la comicità è generata del rapporto fra quanto il suo interprete racconta e le espressioni che esibisce.

IN PARTICOLARE

Il **dettaglio**, o **particolare**, non ha abbreviazioni in sceneggiatura ed è l'inquadratura di un elemento della scena, ingrandito e percettivamente isolato dal contesto di appartenenza. Può occupare tutta una vignetta, o la maggior parte di essa. Viene applicato alla figura umana per sottolinearne parti, come mani, bocca e occhi, oppure per qualsiasi elemento dell'ambiente o del racconto (un vaso di fiori, un telefono, un'arma), oppure ancora su singole porzioni di oggetti, dal quadrante di un orologio alla maniglia di una porta, sui quali si vuole attirare l'attenzione.



La virtù sta nel MEZZO

Né troppo vicino, né lontanissimo: è mettendosi alla giusta distanza che si vede meglio. E che si sceneggia in campo medio.

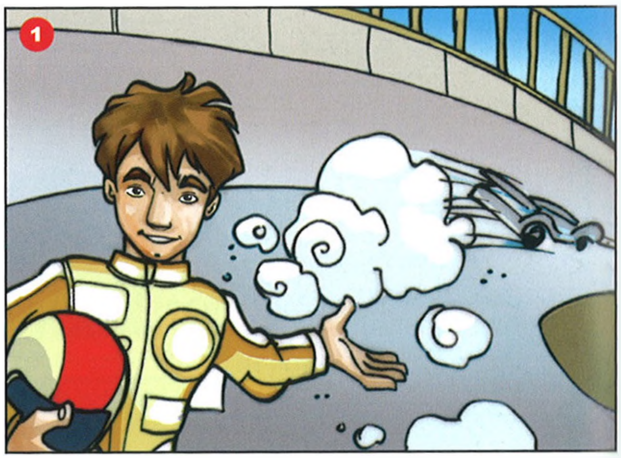
Nel fumetto la definizione generica di **campo medio** comprende diverse possibili inquadrature e distanze. La caratteristica che le accomuna è quella di mostrare sia i personaggi sia l'ambiente, consentendoci di far interpretare ai primi la storia e nel contempo lasciando vedere al pubblico cosa accade attorno, o la scena in cui agiscono, omessi dai piani più ristretti di cui ci siamo occupati nelle pagine precedenti. Pur con le debite differenze di significato e contenuto narrativo che li diversificano uno dall'altro, tutti i campi medi pongono il lettore, rispetto alla situazione in atto, a una distanza che più o meno corrisponde a quella che nella **realtà** normalmente lo separa da quanto avviene **abbastanza vicino** da coinvolgerlo. Per questo sono i più utilizzati nella scansione della sceneggiatura, nonché quelli che offrono maggiori opzioni a chi scrive.

M.B.: IL MEZZO BUSTO

L'inquadratura a Mezzo Busto, che in sceneggiatura si indica con le sigle **MB**, **M.B.** o per intero, è un concetto **televisivamente familiare**. Rappresenta la linea di confine fra quelle più strette e vicine e i veri e propri campi medi, poiché è sufficientemente ravvicinata da stabilire una relazione fra il personaggio e il lettore, come se questi fosse il suo diretto interlocutore, o (se i personaggi sono più d'uno) da farlo sentire parte della loro interazione. Di conseguenza è particolarmente indicata per le **sequenze dei dialoghi**. Si descrive così:

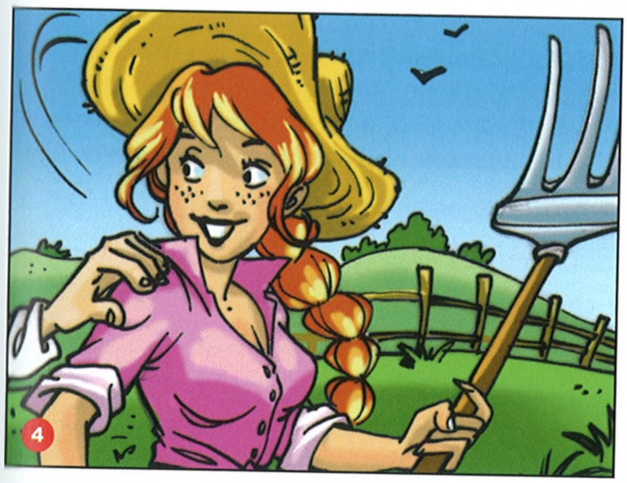
1) Esterno, giorno, ai bordi del circuito di gara. Il pilota a M.B. accenna sorridente alle auto che sfrecciano alle sue spalle.
2) Interno ristorante, due personaggi a M.B., seduti a tavola, conversano scherzosamente.

Tuttavia il Mezzo Busto non esclude la scena e perciò, oltre a mostrare dove si trovano i personaggi, può spiegare le **condizioni** che li spingono ad agire in un certo modo (sottolineandole, poiché l'inquadratura è comunque abbastanza stretta da non lasciar loro via



di uscita), come nella fig. 3, o preannunciare l'ingresso di una novità, che presenterai nella vignetta seguente, come nella fig. 4.

3) Interno ufficio. A M.B. il personaggio alla scrivania firma timoroso il contratto sbirciando attorno con la coda dell'occhio, circondato da armi puntate su di lui.
4) Marybelle a M.B. sussulta sorpresa, mentre dal margine della vignetta la mano di Sam si posa sulla sua spalla.



P.A.: IL PIANO AMERICANO

Abbreviato in sceneggiatura con **P.A.** o **PA**, il Piano Americano è un tipo di piano medio inventato dai registi dei film western, nelle cui scene culminanti era necessario inquadrare i protagonisti da **vicino**, ma non tanto da impedire al pubblico di vederli portare la mano alla Colt! Taglia perciò la figura a **mezza coscia**, o subito **sopra il ginocchio**.

Duelli a parte, è utile poiché focalizza sul personaggio, permettendoci però di seguirne anche le mosse e di osservare che cosa sta facendo e con quali oggetti.

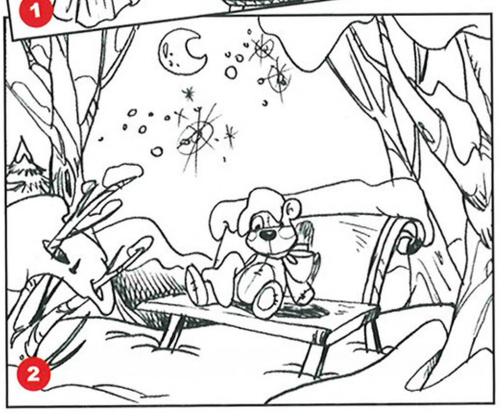
5) Trascinando l'enorme valigia con una mano, Pat in P.A. con l'altra suona al citofono.

Quella definita dal P.A. è una distanza "**naturale**", paragonabile a quella fra l'osservatore e una figura che ne richiami l'attenzione, un campo medio ideale che prende in considerazione soltanto il personaggio, lasciando a discrezione del disegnatore il resto della scena. Se anche questa richiede una particolare inquadratura, dillo in sceneggiatura, associando il Piano Americano a più estese indicazioni di regia. Per esempio all'altro campo medio per eccellenza, la **complessiva**, alla quale ci dedicheremo nelle prossime pagine.

6) Complessiva, campo di battaglia al tramonto. In P.A. il centurione guarda il sole che cala all'orizzonte.

Con totale COMPLETEZZA

Ecco un'inquadratura utilissima per imprigionare lo spazio, sottolineare il ruolo dell'ambiente e informare il lettore sulla scena dell'azione.



Scegliere che tipo di piani e campi usare e in che modo utilizzarli equivale a decidere non soltanto **come**, ma spesso anche **che cosa** raccontare. Abbiamo visto come il tratto comune alle inquadrature in campo medio sia quello di dare spazio tanto ai personaggi quanto all'ambiente. La **complessiva** – che viene detta anche **totale** ed è una delle forme di campo medio più praticate – agevola la gestione dei caratteri, ma rispetto per esempio al Piano Americano, privilegia l'ambiente. Un locale, una camera da letto, un parco-giochi o una giostra diventano nella totale **co-protagonisti** di scena. Al loro interno ci si può concentrare sull'azione principale dei personaggi, o enfatizzare gli elementi di contorno, oggetti o figure umane che siano.

NEL COMPLESSO

La definizione canonica della complessiva la descrive come quell'inquadratura che mostra l'intero contenuto della scena. È abbastanza chiaro, però all'atto pratico può nascondere qualche ambiguità, perciò scendiamo nei dettagli. "**Complessiva**" e "**totale**" non hanno abbreviazioni, nelle art notes si scrivono per intero. L'indicazione è riferita all'**ambiente**, non a un personaggio come per il P.P. o il P.A., perciò in apertura di scena devi dichiarare dove si svolge l'azione, come sempre specificando se si tratta di un interno o di un esterno e, se influiscono, le condizioni ambientali e di luce. Così:

1) Complessiva, interno salotto con arredi antiquati. La nonnina entra in scena portando una torta.
2) Complessiva, esterno, notte. Giardino sotto una fitta nevicata. L'orsacchiotto è rimasto sulla panchina.

LE DIMENSIONI

L'idea di un'inquadratura che mostri tutto fa pensare a una vignetta grande. Non è necessariamente così: la complessiva contiene e propone **tutto**... ciò che occorre vedere in quel punto della storia, non di più. Quindi, se vuoi solo far sapere al lettore dove si trova l'eroe, può essere una semplice singola.

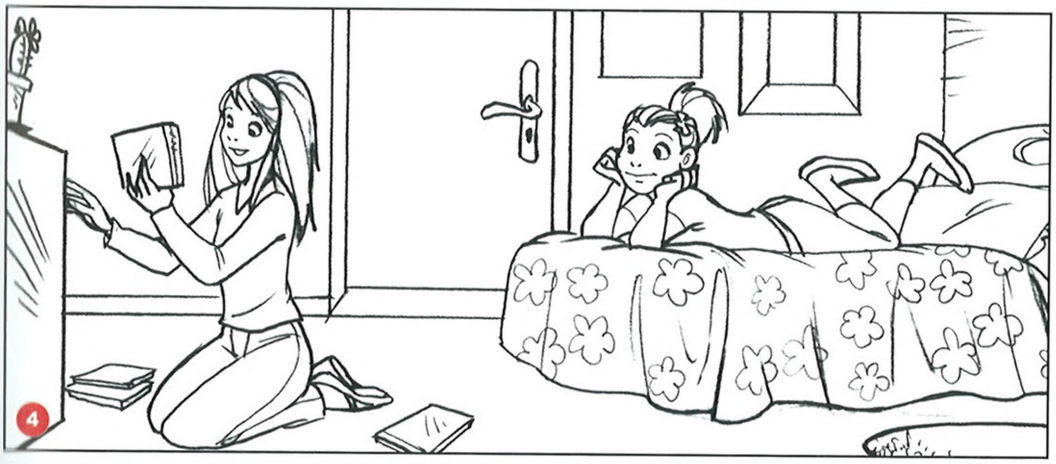
3) Complessiva interno ufficio. Il detective è seduto alla scrivania.

Se invece hai più personaggi o elementi ambientali in scena, oppure vuoi mostrarla con maggiore ampiezza, indica

in sceneggiatura le **dimensioni** della vignetta, nella gabbia fissa servendoti della numerazione, o descrivendola se l'impaginazione è a gabbia libera.

4) Doppia. Complessiva interno stanza delle ragazze. Mary sceglie dei CD da uno scaffale. Lucinda, sdraiata sul letto, la guarda con interesse.

5) Orizzontale grande. Complessiva interno sala da ballo dopo la festa, con addobbi sciupati e il pavimento ricoperto di coriandoli, stelle filanti, bicchieri di carta e così via.
Nel centro della scena Vera, con lo spazzolone fra le mani, si guarda attorno desolata.



La complessiva può richiedere alla vignetta dimensioni variabili, da indicare in sceneggiatura a seconda della quantità di spazio che occorre mostrare al pubblico.

LO SPAZIO E I PERSONAGGI

Esaminando questi esempi puoi constatare due aspetti fondamentali. Il primo è – come si è detto – che la complessiva è un **campo medio**, ossia delimita la profondità dell'inquadratura (e di conseguenza del racconto) alla distanza che nella realtà separa l'osservatore da una situazione che lo circonda e lo riguarda. Il lettore è nel luogo che gli mostriamo e lo vede per intero. Se la scena è in esterno lo sguardo può spingersi oltre, ma quanto accade al di là del confine ideale della complessiva è sfondo e non interessa la storia. Diversamente, bisognerà indicarlo in sceneggiatura. Il secondo fattore è che, data questa collocazione del punto di vista, i personaggi presenti sono in genere relativamente **vicini**, visibili in P.A. o a figura intera: lo si dà per implicito e non è necessario puntualizzarlo. Al contrario, se desideri che un protagonista sia in una posizione particolare rispetto alla complessiva, o che parte della scena si estenda al di là dell'inquadratura, questo va precisato nel modo opportuno.

NOTE TECNICHE DI SCENEGGIATURA

Facciamo CONOSCENZA

Torniamo a stringere l'inquadratura con un piano indispensabile per la presentazione del personaggio.

Nel mondo reale ci si presenta con un biglietto da visita, che sintetizza tutti i dati sensibili che si vogliono comunicare. Nei fumetti il biglietto da visita dei nostri eroi è un'inquadratura, la **figura intera**, in cui il personaggio riempie la vignetta da capo a piedi... ma non necessariamente in piedi. Inquadrato per intero, il protagonista offre in una sola immagine tutte le caratteristiche cui il lettore deve prestare attenzione, senza nascondere nulla oltre i margini della vignetta. Nel contempo anche ciò che fa, nonché l'essenziale della scena in cui si trova, si rivelano allo sguardo. Mantenendo però la concentrazione sul personaggio, elemento centrale di questa frazione del narrato.

PIACERE, PAPITO!

L'inquadratura a Figura Intera, che in sceneggiatura si indica con le sigle **FI, F.I.** o senza abbreviazioni, è un ottimo strumento per presentare chi entra in scena. Concentra l'attenzione sulle sue caratteristiche fisiche, sugli abiti e sui suoi eventuali oggetti significativi e mette in rapporto diretto il lettore con il character. Isolare un personaggio con una Figura Intera significa costringere il lettore a guardarlo bene. Alla stessa persona, nella stessa posa, ma in una complessiva, l'occhio dedica meno tempo, perché deve decodificare anche i dati relativi all'ambiente. Immaginiamo dunque di voler presentare un personaggio che entri in scena per la prima volta.

1) Figura Intera. Papito Velas, giovane messicano, allegro, in abiti da suonatore "mariachi", con chitarra sulla spalla. Dalla cintura sbuca il calcio di una pistola.

L'abito e l'oggetto ci raccontano che Papito è un suonatore di chitarra, ma non solo... il non irrilevante dettaglio della pistola dice chiaramente qualcosa in più e ci rimanda al genere del "burrito-western".

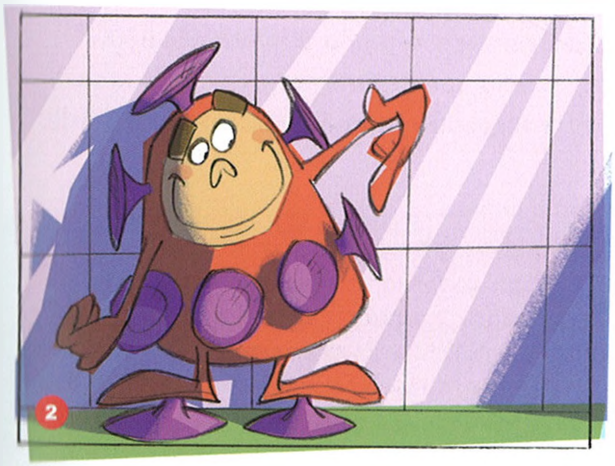
NON SOLO "STATUE"

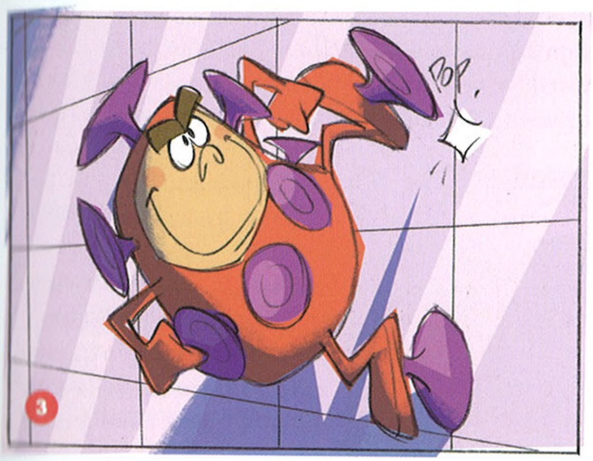
C'è un altro elemento fondamentale della Figura Intera ed è il **movimento** del personaggio. Decidere come muovere la Figura Intera può corrispondere a una necessità di narrazione, o di descrizione, oppure a un'esigenza di composizione della tavola. Per enfatizzare il dinamismo di vignetta e tavola usa il movimento, per fare in modo che il lettore si concentri su corpo, abiti e dettagli serviti della figura immobile.

Vediamo due esempi: prima con un personaggio fermo, quindi con lo stesso in azione.

2) Esterno giorno, davanti a un palazzo a vetri. Figura Intera. Mister Ventosa, un supereroe comico e scalcinato con un costume ricoperto di ventose, indica allegramente una delle ventose, che di solito usa per arrampicarsi sulle pareti.

3) Esterno, giorno. Figura Intera Mister Ventosa, un supereroe comico e scalcinato con un costume ricoperto di ventose, si arrampica deciso sulla parete di un palazzo a vetri.





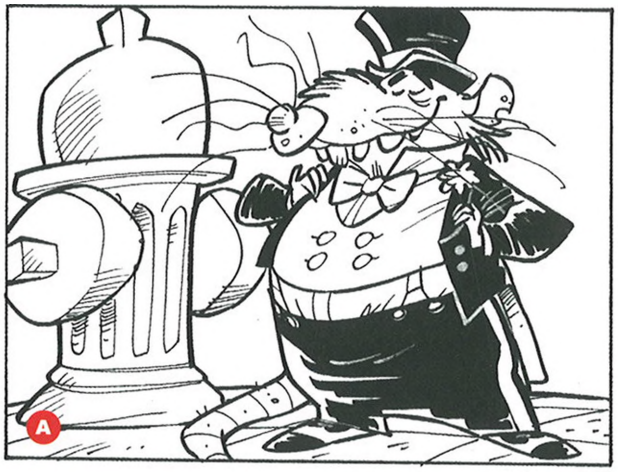
Come avrai notato, anche la sceneggiatura in cui Mister Ventosa è fermo comprende un piccolo gesto, come nel caso di Papito che teneva la chitarra sulla spalla. Questi micro-movimenti servono a evitare l'**effetto bambola** di un personaggio inespressivo. Anche da fermo il personaggio può esprimere qualcosa della sua personalità.

SPAZIO QUANTO BASTA

La Figura Intera non esclude necessariamente lo **spazio circostante**. Nei due esempi A e B sono mostrate due tipologie del suo utilizzo. Nella figura A l'idrante serve a comunicare le proporzioni e nella figura B la presenza del tombino crea suspense, preannunciando un evento che potrebbe verificarsi in seguito.

A) Esterno, giorno. Strada urbana. Figura Intera, topo di fogna antropomorfo e lercissimo, ma con addosso un frac scintillante di cui è molto orgoglioso. È un topo gigante, alto come l'idrante che ha di fianco.

B) Esterno giorno, strada. Eric, studente ventenne con zaino in spalla, cammina, e piacevolmente colpito guarda qualcosa Fuori Campo alle sue spalle. Davanti al suo piede sollevato c'è un tombino aperto (ci cadrà nella prossima vignetta).



NOTE TECNICHE DI SCENEGGIATURA

Lontano LONTANO

Per quanto sia lontano, prima o poi tutto ciò che è visibile potrebbe avvicinarsi. E diventare un grosso problema!

Nel Quattrocento, quando l'arte scoprì la prospettiva, ci fu una vera **rivoluzione** nell'approccio all'immagine. Gli artisti furono affascinati dalla novità che rappresentò uno dei nodi centrali del Rinascimento in campo pittorico. Da allora tanto tempo è passato, la cultura visiva si è evoluta e ha abbracciato anche fotografia e cinema. Oggi la **profondità di campo** è un dato acquisito, che è entrato a far parte della normalità ed è una delle opzioni che uno sceneggiatore deve sempre tenere presente.
Le inquadrature che la raccontano sono due: il **campo lunghissimo** e il **campo lungo**. Vediamo come utilizzarle.

C.L.L.: IL CAMPO LUNGHISSIMO

Il Campo Lunghissimo, abbreviato in sceneggiatura con **CLL** o **C.L.L.**, inquadra il punto più lontano visibile rispetto alla narrazione che si svolge – ipoteticamente – in primo piano. L'elemento posto in profondità si perde nell'ambiente. Ne fa parte solo come un dettaglio tra tanti e non è preponderante nella vignetta. Il CLL è l'inquadratura più profonda applicabile e quando lo si utilizza non bisogna mai dimenticare di descrivere in apertura di scena quello che è presente nei piani precedenti. In sceneggiatura si scrive come nell'esempio seguente, declinato graficamente nella figura 1.

Esterno, sera. Strada di Paperopoli.
Evroniani generici, pressati dal loro caposquadra, cercano di fare entrare in un tombino il loro marchingegno.
In C.L.L. la Pi-Kar con a bordo Paperinik è in avvicinamento. Gli Evroniani non la notano.

PERCHÉ IL C.L.L.

Il significato di quest'immagine è il classico "arrivano i nostri!". Quello che conta davvero nella vignetta è l'arrivo di Paperinik che sta per dare agli invasori alieni la lezione che meritano.
In primo piano la scena descrive la situazione come è: i nemici sono in città per mettere in atto il loro piano. In CLL, appena visibile, c'è il mezzo dell'eroe. In questo caso il lettore sa di che cosa si tratta grazie alle vignette che la precedono nella storia. Posizionare l'eroe in campo lunghissimo aumenta la **suspense**: arriverà in tempo per impedire agli antagonisti di attuare il loro progetto? Il lettore lo scoprirà solo nelle vignette successive.

C.L.: IL CAMPO LUNGO

Il Campo Lungo, o **CL** o **C.L.** nella sceneggiatura, rappresenta una profondità inferiore rispetto al C.L.L. L'elemento in C.L. non si perde nell'ambiente, ma ne fa parte, con un ruolo predominante o paritario rispetto agli altri elementi. In apertura di sceneggiatura, come nel caso dell'inquadratura precedente, vanno specificati tutti gli elementi presenti e sottolineati quelli che si vogliono inquadrare in campo lungo, come nell'esempio seguente:

Esterno sera. Strada della città di Meridian.
In C.L. svetta il castello di Phobos su una collina.

PERCHÉ IL CL

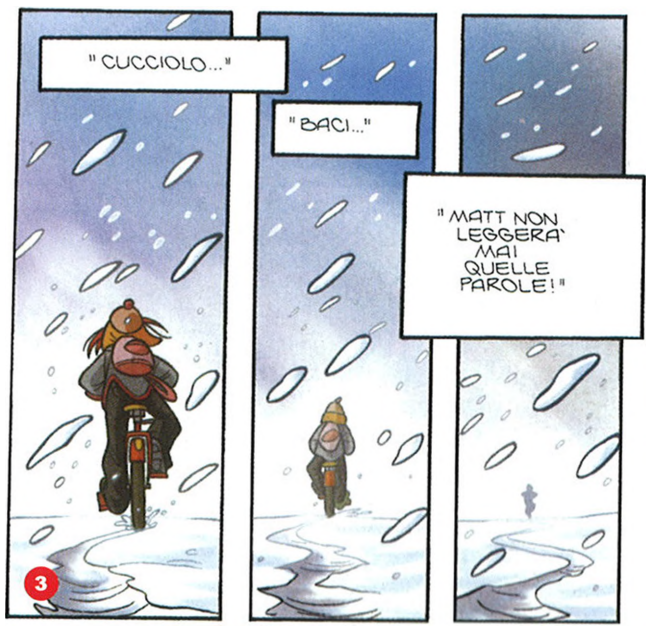
Osservando la figura 2, noterai che è evidente la predominanza del castello sull'ambiente circostante. La cosa, oltre a una motivazione estetica e di regia, ha anche un significato **narrativo**. Nell'edificio abita il despota che esercita un dominio assoluto sulla città di Meridian e non solo. La sua abitazione è isolata su una collina perché il tiranno, disgustato dai suoi sudditi, non permette a nessuno di avvicinarsi a lui e il C.L. consente di raccontare tutto in una singola immagine.

PERICOLO (QUASI) IN VISTA

Sia C.L. sia C.L.L. possono aumentare l'effetto suspense. Proviamo a capovolgere concettualmente la situazione di figura 1, in cui il personaggio in arrivo è l'eroe. Mettiamo il protagonista, per esempio un cow-boy al galoppo sul suo cavallo in una prateria, e in C.L.L. una nube di polvere che si alza da terra. Quella nube sarà un pericolo? Nasconderà una tribù di indiani all'attacco? È possibile: il lettore non lo sa, ma può aspettarselo. Se vuoi dirgli chiaramente che si tratta di una minaccia in avvicinamento posizionala in C.L., in modo che sia distinguibile. In questo caso il cow-boy galoppa mentre in C.L. si vedono gli indiani. In pratica con il C.L.L. annunci o fai intuire il pericolo senza renderlo necessariamente chiaro e visibile, mentre con il C.L. lo dichiari e lo mostri.

IL LUNGO ADDIO

Campi lunghi e lunghissimi possono enfatizzare l'uscita di scena dei personaggi inquadrati di spalle. Più il personaggio si avvicina alla linea dell'orizzonte, più si allontana dal lettore. Si tratta di inquadrature **classiche** di **chiusura** di scena o di **fine** della storia, in cui il cammino del personaggio si separa definitivamente da quello del lettore. Osserva la sequenza di figura 3, nella quale la stessa immagine è ripetuta tre volte e il movimento è il risultato del variare della profondità di campo: alla complessiva succede un campo lungo, cui segue un campo lunghissimo. Il personaggio dà il suo addio al lettore. In questo caso la reiterazione allunga il momento del distacco, ma il commiato definitivo avviene nell'ultima vignetta con il C.L.L.



Una CARTOLINA da...

Ti consideri un tipo di larghe vedute? Allora prova a cimentarti con la panoramica!

Immagina. Una giungla lussureggiante, una distesa ghiacciata al polo nord, il deserto del Sahara, l'oceano. Oppure: una reggia, una stazione orbitante, un paesino del Far West e i bassifondi di una megalopoli futuristica. La Foresta di Sherwood e le Galapagos. Dove si svolge la tua storia? Qual è il peso dell'ambiente sugli avvenimenti? In che stagione siamo? È estate? È inverno? C'è un tornado in avvicinamento? I personaggi si muovono nell'era preistorica oppure nel futuro? Nel '600 o ai giorni nostri? Come reagisce la città all'annuncio del secolo?
Per rispondere a questa raffica di domande lo sceneggiatore sfodera una sola inquadratura: la **panoramica**.

QUASI UNA MAPPA

La panoramica è un'inquadratura larga, che dà una veduta d'insieme dell'ambiente – ampio e lontano – in cui si svolge la narrazione. In sceneggiatura non si indica con abbreviazioni e si scrive per intero. Nella sua funzione descrittiva serve a focalizzare i **contesti** in cui si muovono i personaggi: le loro città, i loro quartieri, le loro case e, più genericamente, il loro mondo. La descrizione deve contenere tutto ciò che ha rilevanza all'interno della vignetta e, se l'ambiente compare per la prima volta, tutto va spiegato chiaramente e dettagliatamente come nell'esempio che segue.

Esterno, notte. Epoca della Roma antica. Panoramica. Siamo in una zona desertica con un paesino sullo sfondo e un tizio di passaggio su un cammello. Un pastore sorridente, accompagnato da un cane si avvicina a Topolino, che sobbalza nel guardare la luminosissima stella che brilla in cielo. Topolino indossa abiti adeguati al tempo.

COMINCIAMO BENE

La panoramica puramente descrittiva si usa per introdurre gli ambienti, cioè per accompagnare il lettore nel **microcosmo** in cui si muovono i personaggi. In questo genere di inquadrature è meglio non inserire eventi e avvenimenti clamorosi, che pur movimentando l'immagine catturerebbero l'attenzione di chi legge e farebbero concentrare il suo sguardo su un elemento specifico e non sul luogo in generale. Questo tipo di immagine va usata più spesso e con più enfasi, cioè dedicando a essa più spazio, nelle fasi iniziali della narrazione, quando ancora il contesto non è noto.

BEN ARRIVATA!

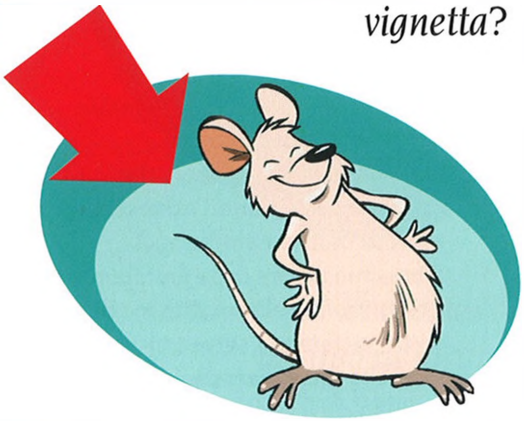
Osserva la tavola qui a fianco. È una della prime pagine del primo numero di "W.I.T.C.H.", in cui si descrive l'arrivo di Will, una delle protagoniste, nella città di Heatherfield che sarà per tutta la durata della serie la location delle sue avventure. In questo caso la presentazione del personaggio è **contestuale** a quella della città: il lettore e la protagonista ci arrivano insieme. Le prime cinque vignette sono un'introduzione alla panoramica esplosiva che raffigura la cittadina. L'atmosfera piovosa motiva e simboleggia il pessimo umore della protagonista nei confronti della località in cui si sta trasferendo, servendosi di quello che in narrativa viene definito **correlato oggettivo**.
Con un tocco ulteriore. All'estrema destra della vignetta noterai un arcobaleno: c'è speranza! Infatti, nel giro di pochissime tavole, Will capirà di trovarsi benissimo nella sua nuova città.

MICROCOSMI DA MAPPARE

Quando si parla di personaggi è evidente che per trasmetterli al pubblico bisogna farli **recitare**, attribuendo loro un certo numero di vignette di puro vissuto.
Lo stesso vale per gli ambienti, che si raccontano proprio attraverso le inquadrature di cui stiamo parlando.
Se vuoi rendere significativo il mondo che stai rappresentando nella tua storia, costruisciti un **percorso mentale** con una serie di panoramiche e ricordati di ripeterle ogni tanto durante la narrazione, per rammentarle al lettore ed enfatizzare il loro ruolo.

Chi e che cosa CONTA?

Certi personaggi nascono con smanie di protagonismo. Ma se non fossero loro i veri protagonisti della tua vignetta?



Le inquadrature che abbiamo preso in considerazione fino adesso indicano quali sezioni dello spazio e della figura umana vanno riprodotte. Soprattutto all'interno dei campi che indicano ampie porzioni spaziali, come complessive, panoramiche o campi lunghi e lunghissimi, i personaggi e gli oggetti possono essere posizionati in **modi diversi**, con un impatto maggiore o minore rispetto agli altri elementi inquadrati. Sebbene la composizione della vignetta sia competenza del disegnatore, lo sceneggiatore può indicargli chi o che cosa debba avere una posizione dominante quando ciò rivesta un significato narrativo. La **preferenziale** è lo strumento per indicare quale delle presenze in scena ha **maggior valore**, lasciando per contro libertà di inquadratura al collega artista.

204 PREFERENZIALE

I personaggi o gli oggetti posizionati in preferenziale sono quelli che devono dominare la vignetta, catturando appunto la "preferenza" dello sguardo del lettore. La preferenziale pertanto non si può definire esattamente un'inquadratura, quanto un'**indicazione di rilevanza**. Non ha abbreviazioni e si scrive per intero. Ecco come indicarla in sceneggiatura:

> Complessiva, esterno giorno. Folla di gente in costume che festeggia il carnevale. In preferenziale tre bambini travestiti da pinguini, che stanno per far scoppiare un palloncino.

Come vedi, la sceneggiatura indica solo il fatto che i bambini devono essere in preferenziale, ossia i veri protagonisti dell'immagine.

Al disegnatore vengono lasciati l'onore e l'onere di decidere dove e come posizionarli. L'artista che ha realizzato la vignetta avrebbe potuto decidere di inserirli un po' più a destra, o più a sinistra, oppure di spostarli rispetto alla folla dei caratteri d'ambiente.

SPINGIAMOCI OLTRE

Per esigenze di racconto lo sceneggiatore può dare indicazioni più precise sul **taglio** del personaggio da inserire in preferenziale. Può decidere cioè se il personaggio su cui vuole concentrare l'attenzione del lettore sta sullo stesso piano degli altri, o davanti a loro, oppure se è il caso di inquadrarlo a figura intera, o con qualche altra soluzione più opportuna. In questo modo si possono verificare contaminazioni e sovrapposizioni fra più inquadrature, con una scena che si svolge su un piano e un personaggio che agisce su un altro. Eccone alcuni esempi.

Interno, sera, soggiorno. Complessiva. John, Finn e Drake, tesissimi, osservano Jim, in preferenziale a mezzo busto, che dà loro le spalle e riflette con aria preoccupata.

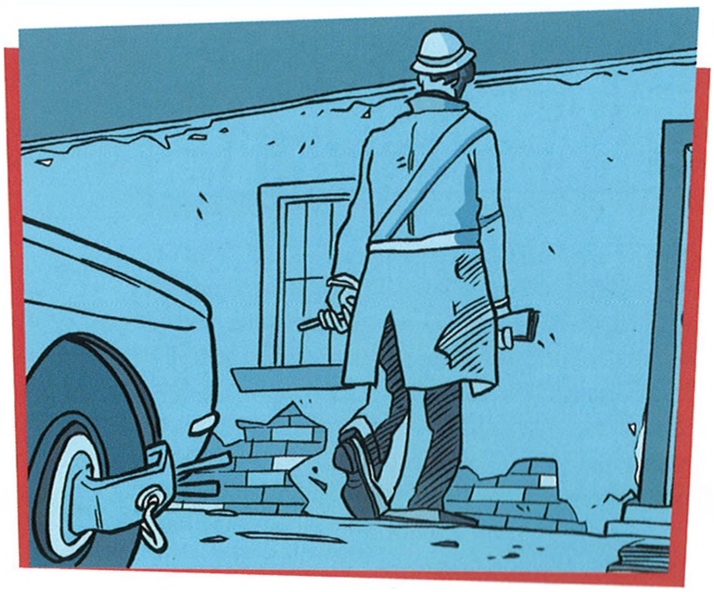
JOHN: **Chi sarà il traditore?**

Posizionare un personaggio in preferenziale è molto utile per far succedere qualcosa alle sue spalle senza che se ne accorga.

Interno, giorno, cucina. Un bambino pestifero, armato d'arco e frecce a ventosa, mira alla madre che in preferenziale a figura intera sta passando la lucidatrice e non si accorge di lui.

NON SOLO PERSONE

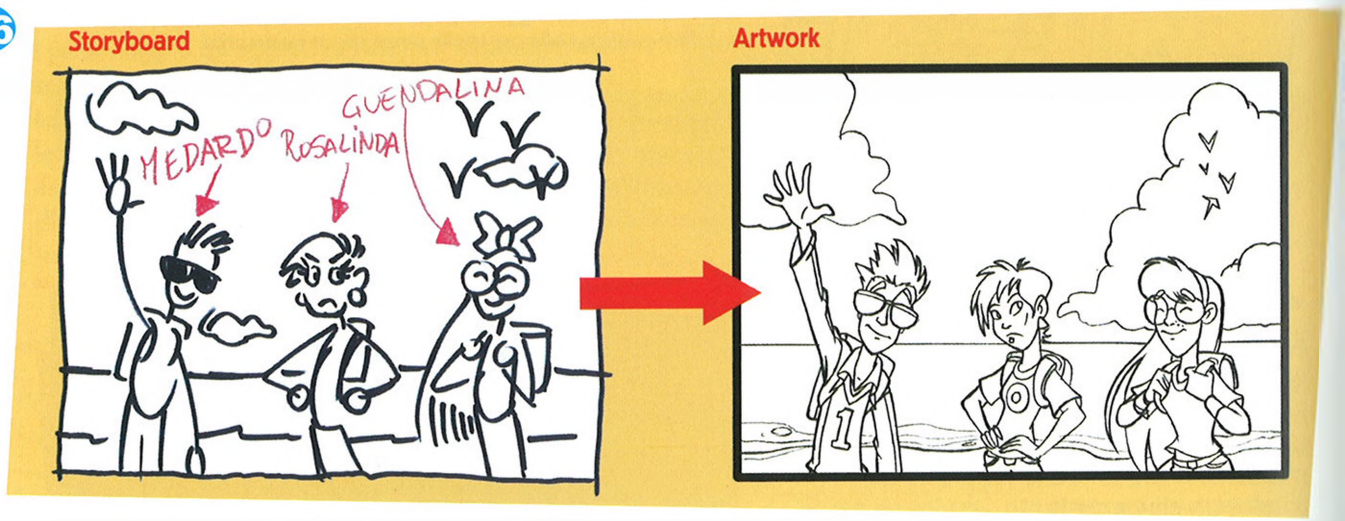
Non sono solo le figure umane a poter essere collocate in preferenziale. Immagina una scrivania caotica, sulla quale si trova una scatola che contiene venti chili di tritolo! Un elemento tanto... esplosivo per lo sviluppo della storia, deve essere sistemato in modo che il lettore lo **noti** immediatamente, fermo restando che puoi sottolinearne la presenza o eventuali caratteristiche salienti (un timer prossimo allo zero) con un dettaglio successivo. Anche il particolare può essere utilizzato in preferenziale per creare tensione o sorpresa, come quella che in questa vignetta avrà il proprietario della macchina che vedi, quando tornerà.



Proviamo con lo STORYBOARD!

Non saper disegnare non è un buon motivo per non farlo, soprattutto se colui che leggerà ne è più che capace.

La **sceneggiatura scritta**, completa di art notes e dialoghi, rappresenta il tipo più canonico e diffuso di copione per il fumetto. Oltre che con le parole però puoi sceneggiare anche **schizzando** una sorta di "**progetto visivo**" della tavola, lo storyboard, i cui contenuti corrispondono a quelli della versione testuale, schematizzati da immagini sintetiche. Per realizzare uno storyboard non serve essere bravi disegnatori, la vera trasposizione grafica della storia resta di pertinenza dell'artista. Ciò che conta in questo particolare genere di script illustrato è la **comprensibilità**, supportata da poche convenzioni tecniche che perfezionano la comunicazione fra chi scrive e chi disegna. O in questo caso, fra chi disegna... e chi disegna.



PROTAGONISTI A MODO TUO

Lo storyboard è la modalità di sceneggiatura preferita dalla maggioranza degli **autori completi**, che non hanno difficoltà nel ridurre i personaggi a bozzetti semplificati. Gli sceneggiatori "puri" invece si fanno fermare dal timore di non saper disegnare i caratteri correttamente, in maniera riconoscibile. È un **falso problema**, l'aspetto dei protagonisti è descritto nelle schede della bibbia, compilate per iscritto, ed è da queste che il disegnatore li visualizza. Nello storyboard è sufficiente che siano identificabili e distinti l'uno dall'altro, anche solo mediante un dettaglio fisso, oppure un segno di riconoscimento come la lunghezza dei capelli, orecchini vistosi o un cappello. Raffigurali come ti riesce e, se proprio temi che siano irriconoscibili, nella prima vignetta in cui appaiono inserisci una nota con il loro nome. Da quel momento chi disegna saprà che il personaggio con il fiocco in testa è Guendalina, mentre quello con gli occhiali da sole è Medardo, il suo fidanzato.

ESPRESSIONI ESSENZIALI

Come nelle descrizioni delle vignette, nello storyboard vanno specificate le **espressioni** degli interpreti. È sufficiente che siano decifrabili, perciò puoi ridurle all'indispensabile, un po' come gli emoticons che si usano nei messaggi sms. Nell'eventualità che la scena richieda una mimica facciale complessa, per esempio uno sguardo di sottecchi con aria infelice e dubbiosa, oppure una smorfia altezzosa, disegna l'espressione più vicina a quella desiderata e aggiungi alla vignetta un **appunto** di spiegazione.

LE INDICAZIONI EXTRA

Lo storyboard non è la brutta copia di un vero fumetto, bensì uno strumento intermedio equivalente alla sceneggiatura. Perciò, se sei uno sceneggiatore, non sforzarti di rappresentarne i particolari più difficili e complicati. Per indicare come vanno realizzati scrivi invece note e **descrizioni minimali** all'interno della vignetta, a mano e servendoti di un colore diverso da quello della scena (o delle battute), per differenziarle e renderle visibili. Non temere che le annotazioni rovinino l'equilibrio del disegno, il collega artista e tutt'al più l'editor saranno i soli a leggere la storia in questa fase e nell'esecutivo finale esse spariranno. Ma se ogni vignetta dei tuoi storyboards trabocca di appunti e indicazioni, forse è meglio passare alla classica sceneggiatura scritta.

Uno storyboard realizzato per se stesso da Romano Scarpa e la tavola che ne ha ricavato.

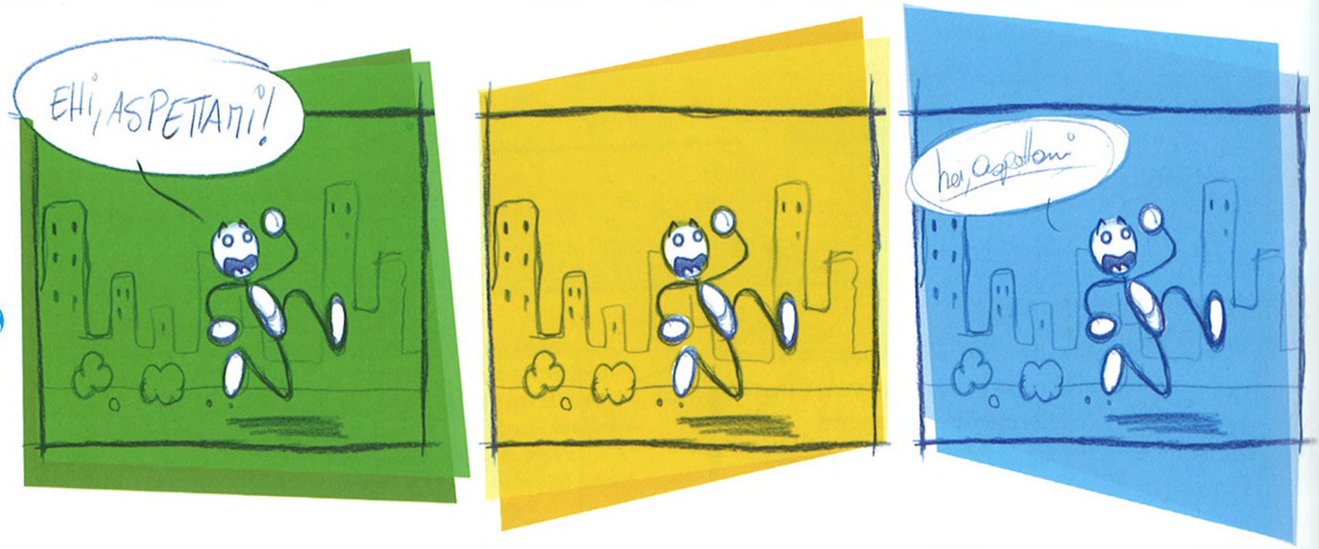
NOTE TECNICHE DI SCENEGGIATURA

DIALOGHI E TESTI

Come e dove si scrivono in uno storyboard le battute dei personaggi, le didascalie e gli altri testi che dovranno essere riportati in tavola? Puoi scegliere se includerli direttamente nella tua sceneggiatura disegnata (in stampatello, affinché chi si incarica del lettering riesca a leggerli), oppure scriverli a parte – al computer o come preferisci – in un documento separato, una specie di sceneggiatura dei soli dialoghi, normalmente divisa in tavole e vignette numerate, ma senza le art notes. O ancora, inserisci i testi nelle vignette con la tua abituale calligrafia, per vedere quanto spazio occupano, e allegali allo storyboard nella stesura dattiloscritta.

STORYBOARDS PER LO SCHERMO

Nel fumetto lo storyboard è un'**alternativa** alla sceneggiatura tradizionale. In altri media audiovisivi come il cinema, la televisione e i filmati confezionati per il web, è invece un suo **compendio**. Prima si redige la sceneggiatura e quindi la si traduce in uno storyboard, che visualizzi le inquadrature e guidi le riprese. È un genere di storyboard dalle specificità tecniche ovviamente diverse da quelle fumettistiche, ma strettamente imparentato, tanto che spesso sono i disegnatori di fumetti a produrlo.



IL LAYOUT

Molti autori completi, che realizzano le proprie storie dal soggetto agli esecutivi, fanno uso dello storyboard. Spesso lo confezionano direttamente in forma di **layout**, vale a dire con la grafica semplice, approssimativa e suscettibile di variazioni tipica di questo genere di sceneggiatura, ma su carta adatta agli **artwork** definitivi, del giusto formato e con la gabbia squadrata con precisione. Così, quando lo storyboard sarà pronto e – se occorre – approvato, potranno disegnare le tavole direttamente su di esso.

KNOW HOW

GLI STRUMENTI

Penne, matite, biro o pennarelli: non ci sono limiti agli strumenti da utilizzare per comporre lo storyboard, purché lascino sulla carta un tratto **ben visibile**. Usa comuni fogli in formato A4 per stampante o fotocopiatrice, un quaderno o un bloc notes. Potresti utilizzare anche il minuscolo taccuino che porti in tasca, o qualsiasi altra cosa, ma renderebbe più difficoltosi i successivi passaggi del lavoro e sarebbe poco professionale. Un'unica precauzione: mentre una sceneggiatura scritta e salvata su file digitale può essere stampata, trasmessa o duplicata, lo storyboard è un **originale**. Quindi, una volta ultimato, per prudenza è bene farne almeno una fotocopia e archiviarla al sicuro.

Il personaggio accede a una nuova scena. Ciò che fa è chiaro, però la porta può condurre a un interno come a un esterno. Una nota spiega ciò che lo storyboard non mostra.

Piano Americano. Il dettaglio della luna basta a chiarire che siamo in esterno, notte, ma per evitare che passi inosservato è preferibile inserire un'altra nota.

Occorre un congegno complesso, al di là delle tue capacità grafiche? Basta indicarlo.

Entra in campo un nuovo personaggio. Grazie all'appunto con il nome e al particolare identificativo della vistosa cravatta, da qui lo si riconoscerà per Vunz.

L'espressione diffidente non è facile da disegnare. Quella accigliata le si avvicina e l'annotazione completa l'opera.

PRONTO PER LA TAVOLA

In questo esempio di storyboard, del tipo senza dialoghi, vedi applicato quanto spiegato nelle pagine precedenti, dalla **semplificazione** delle espressioni all'inserimento delle indicazioni che rendono la sceneggiatura grafica funzionale quanto una testuale. Le note sono più di quante sarebbe preferibile, non ne dovrebbe servire una in ogni vignetta, ma abbiamo abbondato per illustrartene l'uso. Un tale storyboard può diventare una tavola completa, di genere sia umoristico sia realistico: il suo stile non condiziona la visualizzazione definitiva.

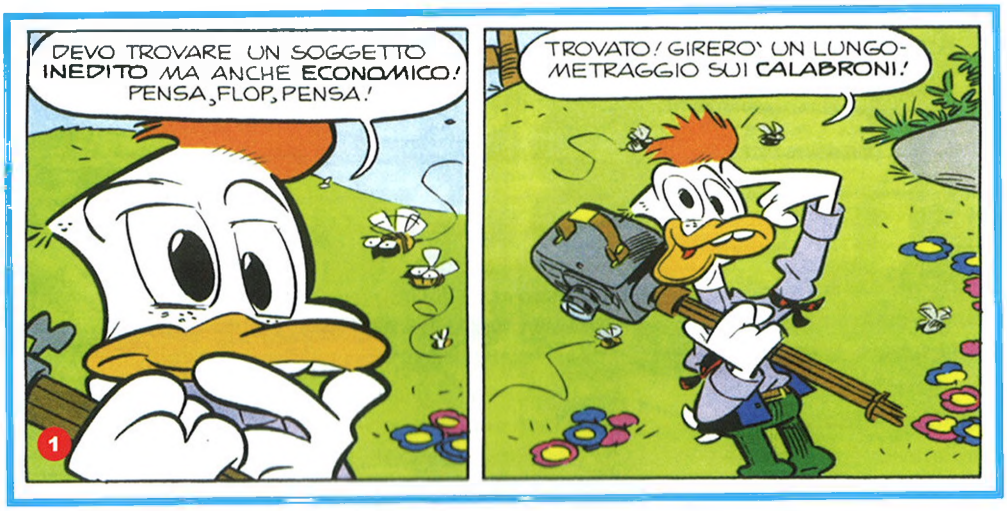
A suon di PIANI

La scrittura è ritmo e questo vale non solo per il soggetto, come hai già visto, ma anche e soprattutto per la sceneggiatura.

La vignetta non va considerata come un'immagine fine a se stessa, ma come un **momento** della striscia, poi della tavola, in seguito della doppia tavola in apertura e infine della storia. È una **microunità narrativa**, che va costruita in rapporto a quella che la precede come a quella che la segue, e inserita armonicamente nel flusso narrativo. Il **ritmo** di una sceneggiatura si ottiene **calibrando** la sequenza delle vignette all'interno delle tavole, la successione delle tavole nella storia e la scansione dei contenuti e delle atmosfere all'interno delle tavole.
I metodi per ottenere movimento vanno dalla gestione dei tempi di narrazione alla scelta dei campi. Ma in tutti i casi la tecnica base parte da un solo concetto: l'alternanza crea il dinamismo, la reiterazione sottolinea la staticità.

ALTERNARE E VARIARE

210 In rapporto alla storia che stai raccontando, puoi decidere di ripetere all'infinito la stessa identica vignetta per realizzare una tavola statica e rallentare i tempi del narrato. Questa tecnica però si può utilizzare solo "una tantum" e se hai esigenze particolari, altrimenti rischia di suscitare noia.
In genere quello che va ricercato è il dinamismo della composizione, che si ottiene con l'alternanza di piani e campi. Comincia con una complessiva d'ambiente, poi stringi sui personaggi, allarghi di nuovo e successivamente fai uno zoom su uno solo dei protagonisti presenti. In questo modo crei – con la sola scelta delle inquadrature – l'impressione del movimento. Inoltre gestisci il **tempo di lettura** della tavola, allungandolo dove è necessario, perché l'occhio si deve fermare a decodificare ogni singola inquadratura e il cervello deve creare la connessione tra le vignette contigue.



Intercalare inquadrature ristrette come i Primi Piani ad altre allargate, quali le Complessive o la Figura Intera, equivale a modificare la distanza fra personaggio e lettore, producendo movimento e comunicando significati diversi.

UNA STRISCIA MOVIMENTATA

Osserva la dinamica delle strisce nelle figure 1 e 2. La prima sequenza, tratta da "Topolino", racconta di come un aspirante quanto strampalato sceneggiatore-regista trovi la soluzione del suo atroce dubbio. Salta all'occhio il movimento dato dal cambio dell'inquadratura. Con il P.P. gli autori hanno sottolineato il **dubbio** e l'**espressione**, con il P.A. una movenza che esprime perfettamente il... **lampo di genio**! Quello che viene raccontato nella striscia della figura 2 è molto semplice: una lite generazionale tra madre e figlia. La stessa situazione avrebbe potuto essere descritta con tre primi piani, o con tre campi medi, ma l'andamento sarebbe stato monotono. Invece la lite inizia con una complessiva esterna, passa a un'altra complessiva all'interno dell'abitazione e si concentra sul primo piano della ragazza, sottolineandone la **personalità**. L'attacco con la complessiva esterna spiega dove si sta svolgendo la scena e comunica qualcosa sullo **stato sociale** dei personaggi che abitano in un condominio di alto livello.

NARRAZIONI STATICHE

Lo schema A è l'impostazione di una **tavola statica**. L'effetto **reiterazione** funziona quando si mira a sottolineare un movimento, o un dettaglio all'interno della stessa scena, a concentrare la narrazione esclusivamente su quello, oppure quando si vuole imprigionare i personaggi in un loop temporale o simulare l'effetto rallenty del cinema. Si tratta di esigenze specifiche, che approfondiremo in seguito.

A

1) CM	2) CM
3) CM	4) CM
5) CM	6) CM

VARIAZIONI IN MOVIMENTO

Proviamo a considerare una tavola a gabbia fissa del tipo più comune, scomponendola nelle sei vignette spartite su tre strisce che la formano. Per ottenere l'effetto dinamico che serve nella maggior parte delle tavole, alterna piani e campi: cerca di non utilizzare la stessa inquadratura su una sola striscia, e nemmeno in due vignette che siano una sopra l'altra. Se si ha necessità di usare più volte nella stessa tavola inquadrature simili, è meglio non distribuirle consecutivamente, secondo percorsi diagonali.

B

1) PPP	2) Complessiva
3) Complessiva	4) PP
5) PA	6) CM

Come puoi notare osservando lo schema B, le inquadrature ristrette (PPP, PP e PA) sono tutte in **diagonale** una rispetto all'altra, nelle vignette 1, 4 e 5, così come lo sono i campi più larghi delle vignette 2, 3 e 6. La complessiva della vignetta 3 ha sotto, sopra e di fianco a sé piani più stretti, diversi, che variano la percezione ed evitano la monotonia, così come il primo piano della vignetta 4 si trova sopra, sotto e di fianco a inquadrature più ampie. Alternando le inquadrature che conosci, hai già a disposizione un gran numero di opzioni per costruire tavole impostate come questa.

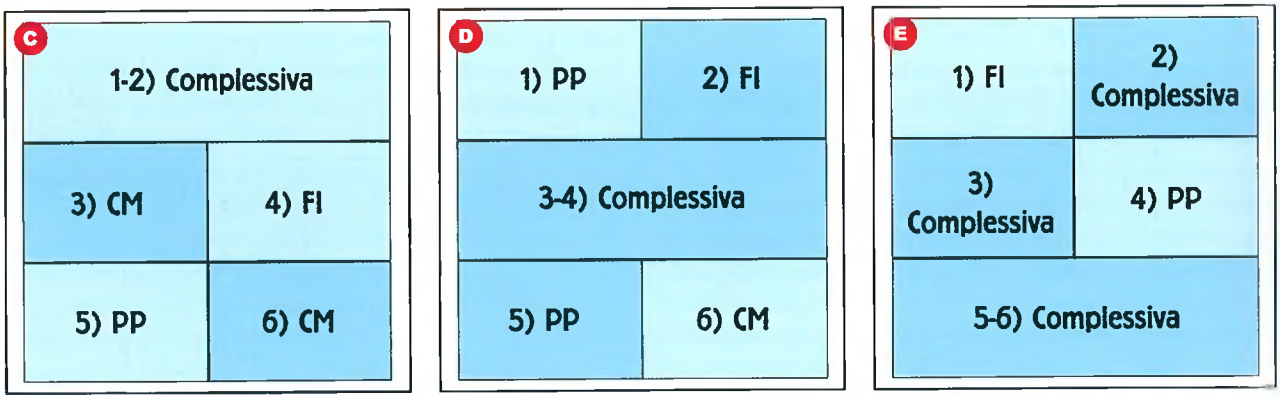
MONTAGGIO E INQUADRATURE

UN... DUÉ!

Una gabbia fissa a sei vignette si può movimentare alternando le vignette singole a quelle doppie, che vanno a comporre la striscia. Ovviamente è opportuno scandire i contenuti secondo gli spazi che si hanno a disposizione: la doppia si presta a ospitare complessive d'ambiente con un maggior numero di personaggi ed è molto utile per dire o ricordare al lettore dove si svolge l'azione e chi è presente alla scena. Nelle singole ti potrai concentrare sui campi più ristretti come PPP, PP, PA e FI, sulle espressioni e sui movimenti dei protagonisti, o su totali che considerino però una porzione di spazio inferiore a quello che mostri in doppia.

STRUTTURE RITMICHE

Anche quando nella tavola hai una vignetta doppia, resta valida la regola di distribuire i pesi grafici secondo ipotetiche **diagonali**. Negli schemi C, D, E vedi come organizzare in diagonale le singole in rapporto alla posizione delle doppie. Per mantenere il ritmo nella successione delle tavole è buona norma non posizionare (se possibile) le doppie nella stessa striscia su tavole vicine. A volte è inevitabile, però due tavole con la stessa struttura affiancate appaiono ripetitive, rendono monotono il ritmo e abbassano il dinamismo.



SCANDIRE IL CONTENUTO

Ora che abbiamo esaminato varie opzioni per strutturare una tavola a gabbia fissa da sei vignette, immaginiamo di voler raccontare la storia di Ciro che con una pallonata rompe la finestra della casa del Nonno Feroce, facendolo imbestialire. Ecco come scandire le inquadrature, senza rumori né dialoghi, secondo la struttura dello schema E, cioè con la doppia in terza striscia.

1) Esterno giorno. Giardino della villetta di Nonno Feroce. Figura Intera, Ciro allegro che tira una pallonata.

2) Complessiva: Ciro terrificato si irrigidisce nel vedere il pallone che frantuma la finestra della villetta di Nonno Feroce.

3) Complessiva: dalla finestra rotta della villetta sbuca Nonno Feroce furibondo, che inveisce.

4) PP Ciro terrorizzato.

5-6) Complessiva, esterno, giorno. Per strada. Nonno Feroce infuriato insegue Ciro terrorizzato in fuga.

IN PRATICA

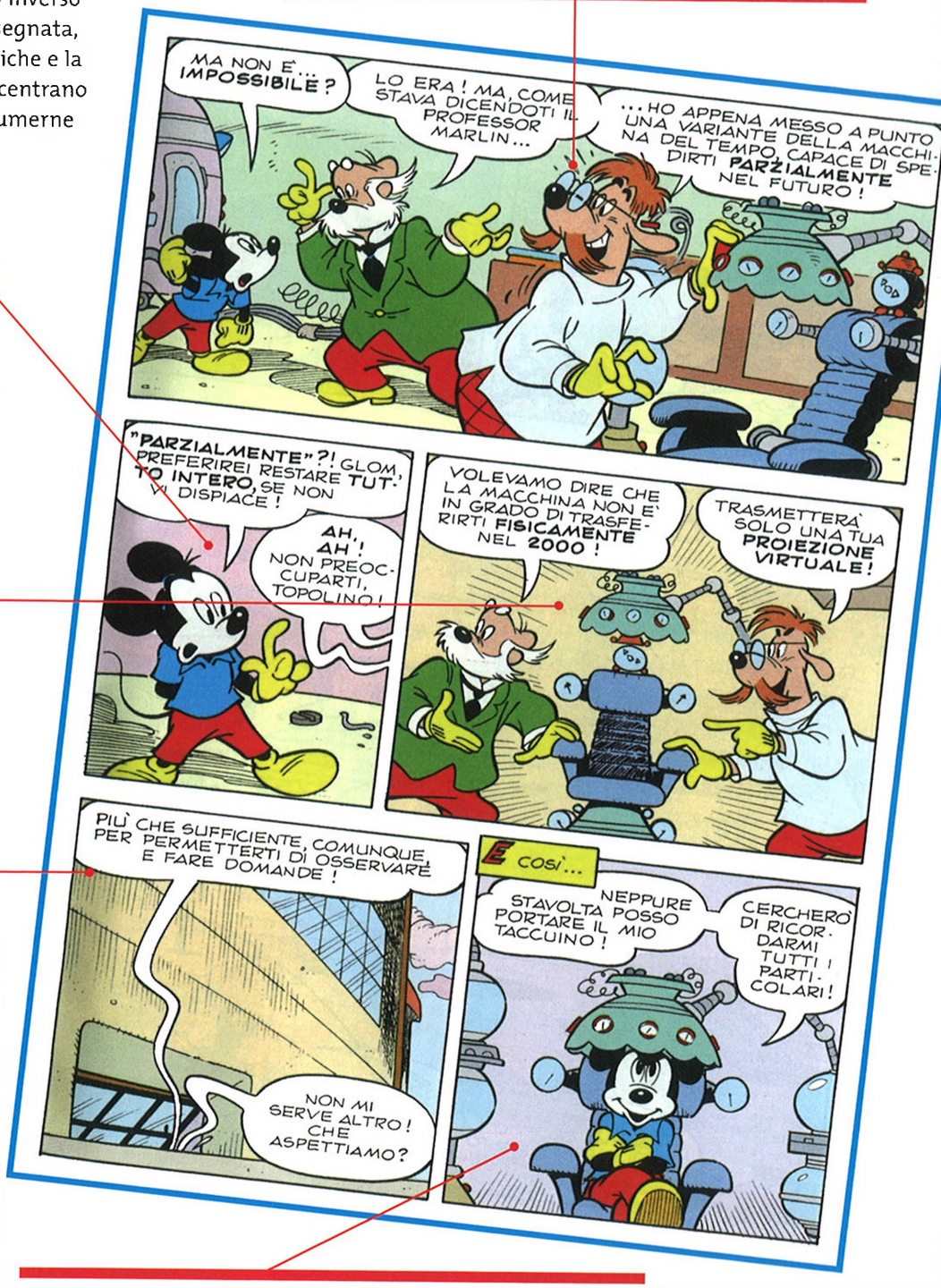
Nell'esempio precedente abbiamo visto come trasformare il contenuto di una scena in una sequenza ritmata di vignette. Proviamo ora a fare il percorso inverso analizzando una tavola già disegnata, nella quale le necessità dinamiche e la scansione dei contenuti si concentrano in un'unica soluzione, per desumerne la **struttura ritmica**.

Complessiva iniziale d'apertura su doppia. Descrive l'ambiente (il laboratorio), i personaggi nel contesto (Topolino e gli scienziati Zapotec e Marlin) e l'oggetto che dà la svolta narrativa alla trama: una macchina del tempo modificata. Tutte le parti in causa sono visibili chiaramente e non sono ammassate.

Dall'inquadratura larga della vignetta precedente sull'ambiente si stringe su Topolino a Figura Intera, che con il suo inconsueto dubbio sul macchinario diventa il protagonista assoluto della vignetta.

Si torna ad allargare in complessiva, con i due scienziati che rassicurano Topolino non inquadrato. In questo frangente quello che conta è focalizzare l'attenzione sulla sicurezza di Zapotec e Marlin riguardo alla loro nuova invenzione. La macchina del tempo, in quanto oggetto della discussione, è al centro della scena.

In diagonale rispetto alla vignetta 4, si torna alla complessiva, questa volta all'esterno del laboratorio.



1, 2) Complessiva	
3) FI	4) Complessiva
5) Complessiva	6) FI

In quest'immagine il ciclo narrativo della tavola si compie. Topolino è sulla macchina del tempo, la vignetta contiene una FI in diagonale rispetto alla precedente, focalizzando l'attenzione sull'eroe che ha fatto la sua scelta.

Una storia DENTRO e FUORI

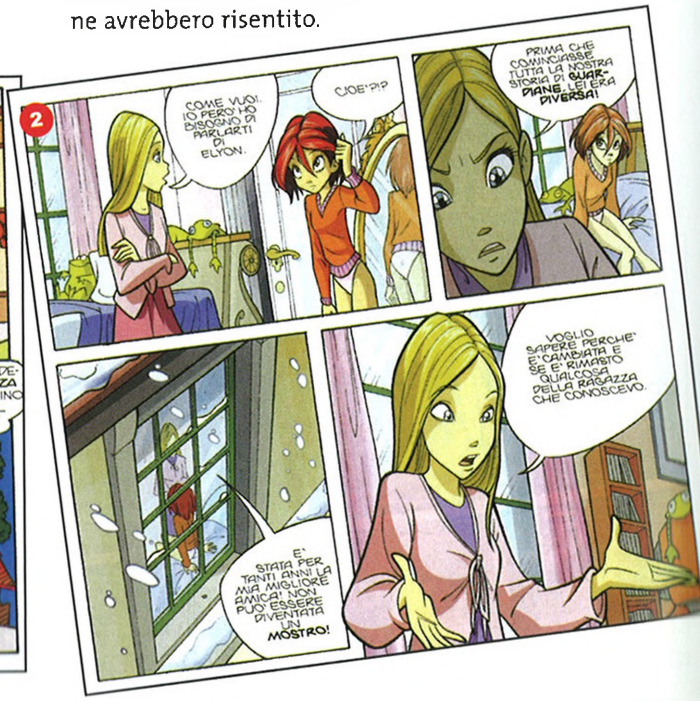
Dall'esterno sembra una casa qualunque, ma all'interno può ospitare una congrega di fantasmi, o una base per lo spionaggio.

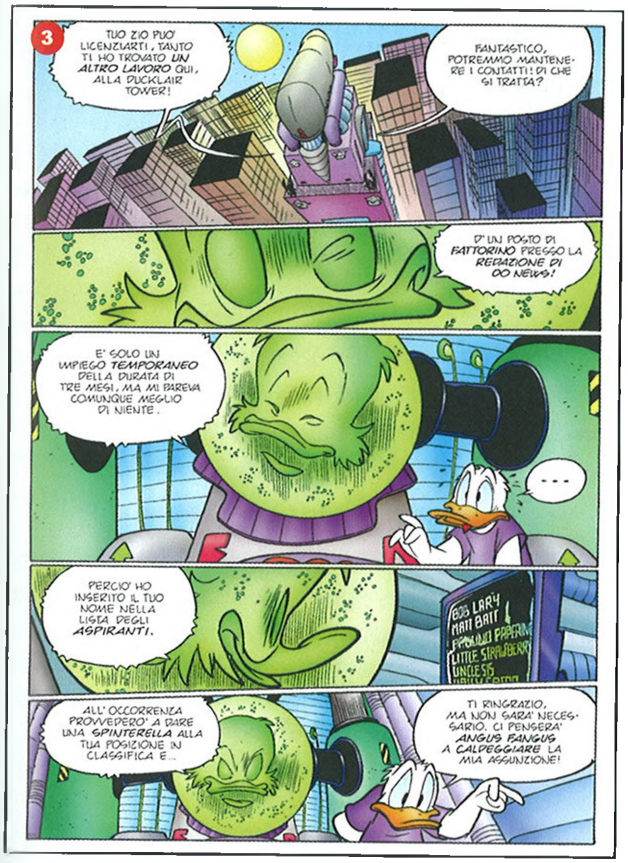
Come hai scoperto nelle pagine precedenti, per creare una tavola dinamica devi ricordarti di **alternare le inquadrature** e di metterle in rapporto secondo il loro peso. La regola che suggerisce di **variare gli ambienti** da una vignetta all'altra serve a raggiungere lo stesso scopo. Se una scena è ambientata completamente in un interno molto probabilmente risulterà monotona, ma la successione di interni ed esterni renderà più movimentata la pagina. Inoltre, nella narrazione a fumetti, alternare il dentro e il fuori è un'ottima strategia per simulare certi effetti di montaggio del cinema.

PRETESTI D'ECCELLENZA

214

Nelle figure 1 e 2 sono esemplificate due modalità per muovere le tavole ambientate in interno. Nel primo caso si è utilizzata una complessiva sull'edificio in cui si sta svolgendo l'azione, nel secondo si è preferita un'inquadratura sulla silhouette dei personaggi, visti attraverso i vetri. Come vedi una **motivazione narrativa** per uscire in **esterni** non è strettamente necessaria. Gli avvenimenti descritti nei due esempi avrebbero potuto tranquillamente continuare all'interno delle stanze: il contenuto narrativo sarebbe rimasto invariato, ma il dinamismo e l'estetica ne avrebbero risentito.





APERTURA

Focalizzare l'attenzione sull'esterno dell'edificio in cui si svolgerà l'azione nella prima vignetta di ogni nuova scena è un approccio standard che favorisce la chiarezza nella narrazione, secondo il classico schema "prima ti dico dove siamo e poi ti mostro che cosa succede". Nello stesso modo, inquadrare di tanto in tanto la costruzione in cui si svolge una scena durante la narrazione aiuta il lettore a orientarsi. Certi edifici hanno anche un valore narrativo supplementare. Si pensi al deposito di Zio Paperone, che è il simbolo della città di Paperopoli, o alla Ducklair Tower in "PK" (fig. 3), che arriva quasi a coincidere con il personaggio che la anima: il supercomputer Uno, che può modificare a suo piacimento l'assetto architettonico interno del grattacielo in qualsiasi momento. Simili edifici hanno un valore pari a quello di veri e propri personaggi e a quelli succitati sono stati dedicati interi filoni di storie.

DISSOLVENZA A FUMETTI

Il cinema parla un linguaggio fatto di movimento ed effetti speciali. Si può passare da una sequenza a un'altra con la **dissolvenza**, cioè sfumando le immagini di una scena e facendo nel contempo apparire poco per volta quelle della successiva. Nel fumetto questa tecnica è impensabile, ma c'è un metodo per ottenere un risultato concettualmente simile. Osserva la figura 4. Nelle vignette precedenti a quella che vedi, i due personaggi in silhouette alla finestra stavano parlando all'interno della stanza. In questo quadro la loro conversazione si conclude oltre la finestra, mentre i protagonisti sono i personaggi all'esterno che si tirano pallate di neve. Da questo momento la narrazione seguirà questi ultimi. Al passaggio dentro - fuori si sovrappone il passaggio da un personaggio a un altro.

PASSEGGIARE FA BENE

Uno sceneggiatore di serial televisivi molto probabilmente farà svolgere i dialoghi in interni prefissati. Se si potrà permettere un'esterna, spostando il set fuori dal teatro di posa, gestirà le conversazioni posizionando i personaggi (per esempio vicino a una fontana) e lì li farà parlare da fermi. Il motivo è semplice: una ripresa in esterni costa più di una registrazione in studio, e una sequenza in esterni e in movimento ha un prezzo ancora maggiore, che solo produzioni molto ricche si possono permettere. Uno dei vantaggi del fumetto è che una scena con un personaggio che ricama seduto sul divano ha lo stesso **costo economico** di quella in cui il protagonista si butta da un elicottero per raggiungere una piattaforma petrolifera. È quindi opportuno approfittarne e far muovere i personaggi. La varietà di sfondo darà un piacevole valore aggiunto alle tue tavole.

Solo per i SUOI OCCHI

L'orrida villetta a pois marroni del tuo vicino è un insulto al buon gusto, ma a lui piace moltissimo... Giudizi soggettivi!

Nella stragrande maggioranza dei casi, a identiche domande i testimoni di un incidente o di un fatto delittuoso forniscono risposte in larga misura **divergenti**. Ciò non significa che qualcuno di loro stia mentendo: semplicemente, ciascuno ha vissuto a modo proprio l'avvenimento e dunque ne possiede un **ricordo unico** e **personale**, come soggetto attivo e presente sulla scena degli eventi. Ovvero, ne ha un'**esperienza soggettiva**. Questo paragone con l'interpretazione individuale del reale può servirti per comprendere il contenuto formale e il senso dell'inquadratura che stiamo per esaminare, il cui nome dichiara la relazione con l'esempio di cui sopra: è appunto la soggettiva.

1

2

OGGETTIVE E SOGGETTIVE

Dietro a ogni immagine riprodotta, che si tratti di una fotografia, di una scena sullo schermo o di una vignetta, c'è qualcuno che ha deciso che cosa doveva contenere e come mostrarlo. L'osservatore tende a dimenticarsene e a percepire l'immagine come **oggettiva**, facendo proprio il punto di vista proposto dal regista, dal disegnatore o dallo sceneggiatore. A volte tuttavia un racconto visivo mostra oggetti, ambienti e quant'altro come li vede uno dei personaggi. Questa inquadratura è la **soggettiva**. In una sceneggiatura le scene oggettive sono la maggior parte e si danno per scontate, mentre la soggettiva rappresenta un'eccezione ed è dunque preferibile indicarla chiaramente. Così:

1) Soggettiva pistolero. La sua mano, visibile parzialmente, punta la Colt verso lo sceriffo che viene a cavallo verso di lui, impugnando un fucile.

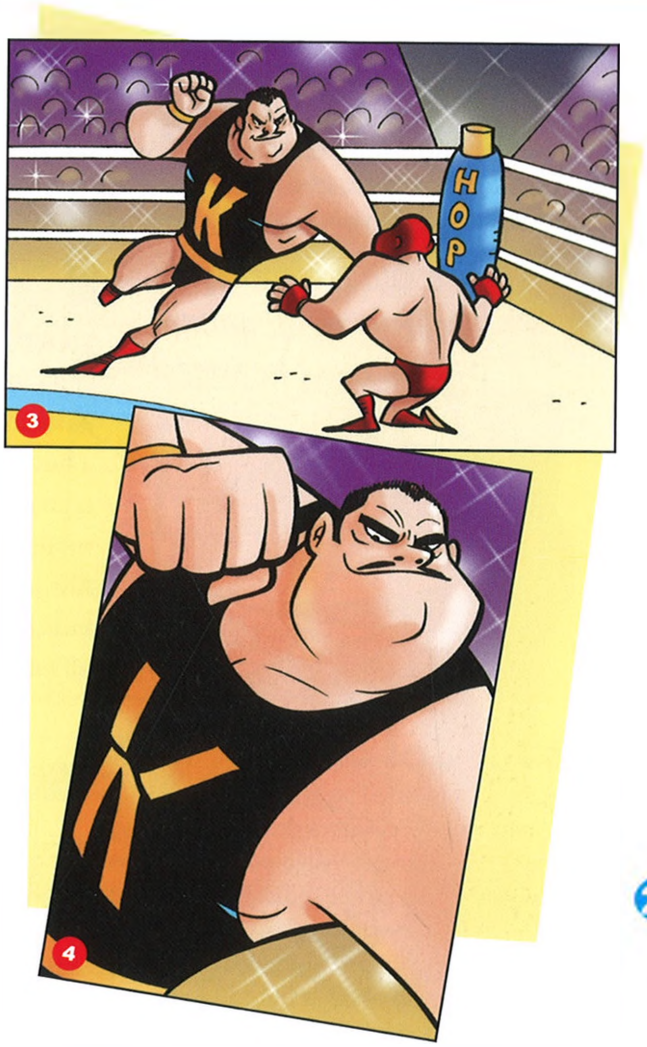
2) Soggettiva del marinaio di vedetta attraverso il cannocchiale. In C.L. un veliero naviga sul mare.

PROTAGONISTI NASCOSTI

Nel primo esempio la pistola puntata, oltre a dare **profondità** all'immagine, rende evidente che l'inquadratura è una soggettiva. La presenza di **chi** punta l'arma, sebbene sia inquadrato in minima parte, si percepisce chiaramente. Ma come vedi nella figura 2, non è sempre necessario mostrare il personaggio il cui sguardo racconta la scena. Che ci sia qualcuno che osserva attraverso il cannocchiale è scontato e inevitabile, anche se non esplicito.

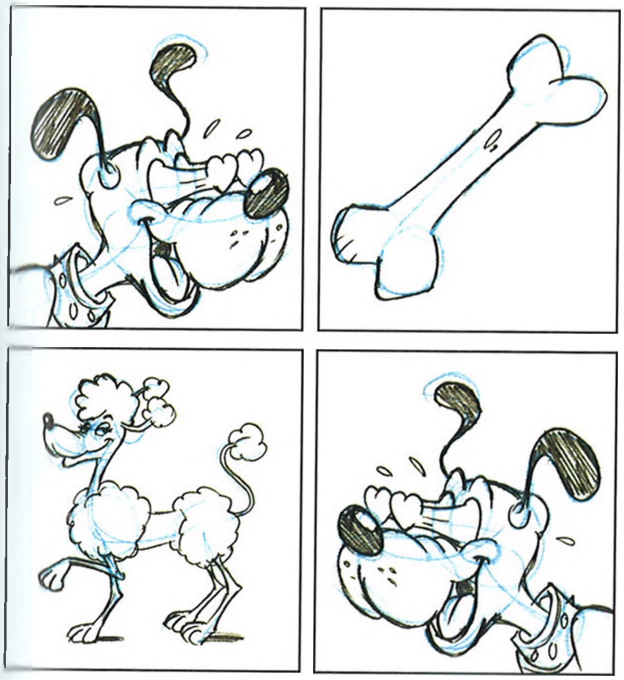
QUESTIONE DI PUNTI DI VISTA

La soggettiva riproduce il punto di vista del personaggio, corrispondente alla sua esperienza del mondo in quel momento, permettendo al pubblico di calarsi nei suoi panni. È perciò uno strumento narrativo forte, ma prima di utilizzarla è bene considerare il target di riferimento, perché l'invito che la soggettiva fa al lettore a immedesimarsi è convenzionale e corrisponde a un codice che per essere compreso deve essere già **noto**. In più la soggettiva, inquadrando una porzione parziale dell'azione e **isolando** solo quello che uno dei personaggi vede, offre spesso scene dalla decodifica più laboriosa. Osserva le immagini delle figure 3 e 4. L'azione è la stessa: Kurt il Molosso sta per colpire il suo avversario. La prima immagine racconta – oggettivamente e dall'esterno – ciò che succede. Nella 4 invece il punto di vista in soggettiva è quello del personaggio non inquadrato, che sta per ricevere un pugno dall'antagonista che lo sovrasta.



CHE COSA GUARDI?

Quando la soggettiva appartiene a un personaggio **non inquadrato**, questi va **mostrato** nelle vignette che precedono, o in quelle a seguire. Un osso, un telefono, l'oggetto dei desideri e dell'attenzione del protagonista, visibili in una singola vignetta che non sia in relazione con altro, diventano dettagli incomprensibili. Perché assumano un significato ed esprimano il loro valore di soggettiva occorre che tu li metta in **rapporto** con chi guarda e con l'**emozione** che in lui suscitano. È quindi il **montaggio della sequenza** che trasforma inquadrature a prima vista neutre in soggettive. Se osservi i due primi piani del cane, noterai che si tratta della stessa immagine, prima in un senso e poi nell'altro. Ciò che fa cambiare il significato dell'espressione sono le immagini che il personaggio guarda, ossia il contenuto delle due soggettive. Questo tipo di soggettiva non va necessariamente richiesta in sceneggiatura. A differenza dell'immagine che vedi in figura 1, in cui la posizione della pistola riporta direttamente allo sguardo di chi l'impugna e prende la mira, l'osso e la cagnolina che passeggia possono essere descritti semplicemente come un dettaglio e come una figura intera. È a discrezione dello sceneggiatore chiarire all'artista l'attribuzione del punto di vista.



Buona la... QUINTA!

Per costruire una buona scena occorre creare delle figure di quinta. Proprio come in teatro!

Il fumetto è un **mezzo di comunicazione** che sa contaminarsi con i linguaggi di altri media e farli propri. Può trovarvi ispirazione e mettersi a confronto con i codici estetici dell'illustrazione e della grafica, del cinema, della fotografia e della pittura. O del **teatro**, sul cui palcoscenico le quinte sono quei due elementi verticali posti a destra e a sinistra del fondale. Nei fumetti tale posizione equivale ai **margini laterali** della vignetta e anche nel nostro modello di sceneggiatura esiste la definizione "di quinta". Alle pagine 204-205 abbiamo visto come la preferenziale non indichi propriamente un'inquadratura, quanto una posizione all'interno della vignetta. Lo stesso vale per la quinta.

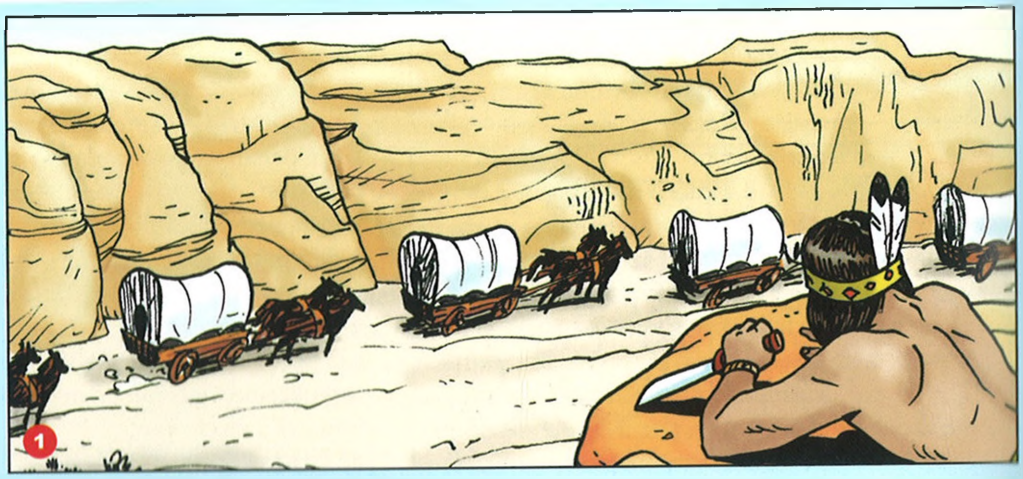
POSIZIONI DI QUINTA

Il personaggio oppure l'oggetto posizionato di quinta vengono inseriti all'estrema destra o sinistra della vignetta, sul piano visivo più vicino al lettore. In sceneggiatura va perciò indicato da che parte è posizionato l'elemento in questione e con quale taglio, come nell'esempio scritto qui sotto.
Come vedi, l'immagine della figura 1 è composta da due inquadrature di tipo diverso, **sovrapposte**. La carovana in lontananza è inquadrata in campo lungo, mentre il nativo-americano che la spia è in mezzobusto. Di conseguenza la vignetta segue **due piani narrativi**, oltreché visivi. Due storie diverse nello stesso tempo.

PERCHÉ LA QUINTA

Dal punto di vista puramente grafico, la figura di quinta dona **tridimensionalità** all'immagine. Come abbiamo già visto nella sezione dedicata al disegno, elementi posti a distanze differenti – dei quali chi sceneggia deve prevedere e indicare la presenza – permettono allo sguardo di stabilire la **profondità** del campo visivo. Verificalo coprendo il personaggio di vedetta della fig. 1 e noterai la differenza. Osserva anche l'albero di quinta a sinistra in figura 2: con i suoi rami arriva quasi a coprire i personaggi e li allontana dallo sguardo del lettore, isolandoli ancora di più all'interno del bosco in cui si trovano. Per il racconto la coesistenza nell'immagine di due piani narrativi ha diverse e importanti conseguenze

1) Esterno, giorno. Far West. In C.L. una carovana percorre la distesa di un canyon. Di quinta, a destra M.B. di un pellerossa di spalle che, sdraiato su un picco, spia la carovana.



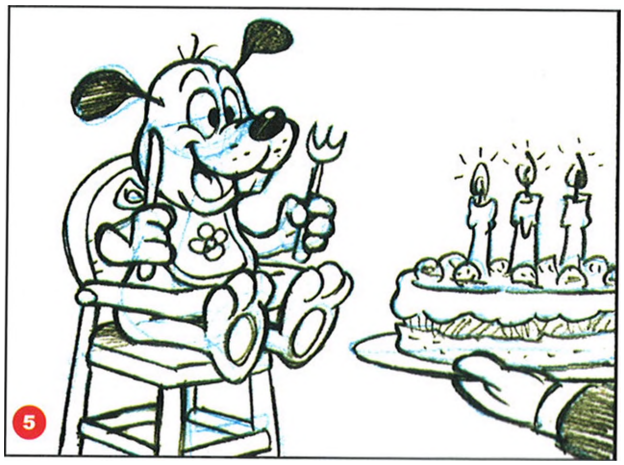
concettuali. La figura di quinta serve innanzitutto a creare **suspense**. Sappiamo come dando al lettore un'informazione che il personaggio non ha si ottenga tensione. L'immagine della fig. 1 informa del fatto che la carovana è spiata, ma coloro che sono a bordo dei carri lo ignorano. Nella fig. 2, invece, l'albero separa i personaggi dal lettore, ma anche da eventuali soccorsi!

MINACCIA IMPLICITA

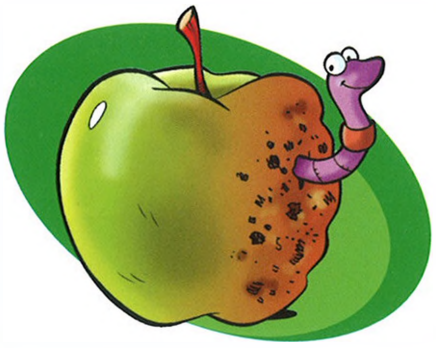
Nell'esempio di fig. 1 il personaggio che spia la carovana mostra chiaramente l'**incombere della minaccia**. Con l'inserimento in quinta di opportuni contenuti narrativi puoi però generare **suspense** anche senza dichiarare la natura del pericolo. Confronta le illustrazioni 3 e 4. Nella 3 l'elemento che innesca la tensione è la silhouette dell'uomo con il cappello. Il lettore la vede e si aspetta che, una volta entrata in casa, la donna verrà aggredita. Nella 4 invece la minaccia è solo suggerita. Di quinta si vede solamente una colonna, ma (inconsapevolmente e istintivamente) chi legge si domanda chi o che cosa questa possa nascondere. Per raccontare che la protagonista scende in cantina e si guarda intorno alla ricerca di qualcosa avremmo potuto utilizzare altre inquadrature: una complessiva, una figura intera o un mezzobusto. Ma la scelta di inserire la colonna porta a supporre la presenza di qualcuno appostato oltre il pilastro, facendo pensare che la vignetta rappresenti il campo visivo di un personaggio che c'è, ma non è inquadrato. Un ipotetico aggressore in agguato.

SORPRESA!

L'elemento di quinta può favorire l'entrata nella vignetta di un **elemento inaspettato**, scatenando l'effetto sorpresa o innescando l'inizio del colpo di scena. Un'arma, una macchina in frenata, una mano che porge una tazza di tè oppure una torta sono tutti elementi che, entrando in campo all'improvviso, **movimentano** l'azione.

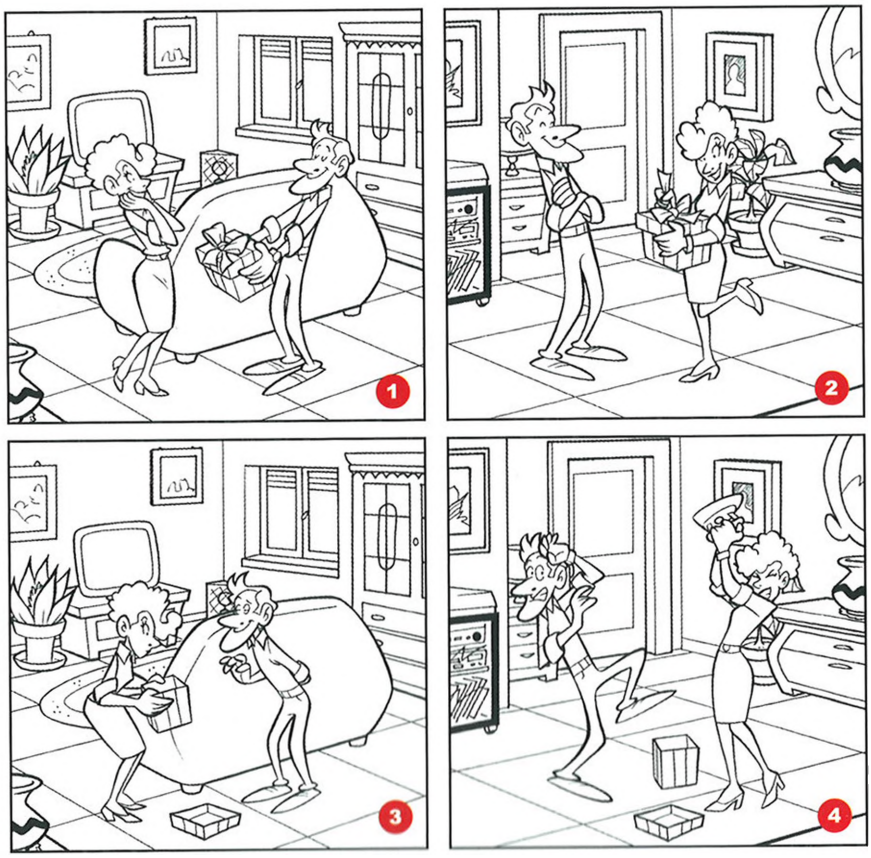


Scendiamo in CONTROCAMPO



È importante scegliere da che parte stare... ossia quale lato del personaggio mostrare al lettore e quando e perché cambiare.

Leggere un fumetto non vuol dire solo considerare una serie di immagini singole in successione, ma anche decodificare la relazione che intercorre tra l'una e l'altra. Di conseguenza sceneggiare, oltre a descrivere una successione di vignette indipendenti, consiste nell'**unirle in rapporto consequenziale**, ordinandole secondo un principio. È quindi nel montaggio che le strisce e le tavole prendono vita. Accostando le vignette secondo le tecniche fin qui esaminate si crea l'illusione del movimento, o si sottolineano i mutamenti emotivi. O ancora, è possibile descrivere la stessa inquadratura riprendendola alternativamente da due punti di osservazione opposti, risolvendo in tal modo svariate esigenze del racconto. È il **controcampo**.



CONTROCAMPO

Nel fumetto utilizzare un controcampo significa riprendere una scena dal punto di vista contrario a quello della vignetta precedente, come nei due quadri iniziali della sequenza illustrata a fianco. Il primo raffigura una totale, il seguente è il suo controcampo. Il personaggio che nella vignetta 1 era a destra, nella 2, inquadrata dalla parte opposta, si trova a sinistra e viceversa, quello a sinistra nella prima si sposta a destra nella seconda. Anche le vignette a seguire offrono una serie di controcampi successivi: la 3 è un controcampo della 2 e la 4 lo è della 3. L'ipotetica telecamera che riprende la scena si sposta da un lato all'altro dei personaggi, conservando la stessa inquadratura e la medesima angolazione.

LA VIGNETTA, D'ALTRA PARTE

In sceneggiatura il **controcampo** non ha abbreviazioni e per indicarlo non è necessario descrivere una seconda volta l'inquadratura della vignetta che lo precede, riposizionando i personaggi o gli elementi significativi della scena. È sufficiente la notazione "controcampo" in apertura delle art notes. Modificare la collocazione dei personaggi aiuta a movimentare una sequenza, ma non crea il **dinamismo** che si ottiene dall'alternanza di piani e campi e d'altronde il controcampo richiede lo spostamento da un punto di vista a quello diametralmente opposto, però non esige il mantenimento della stessa inquadratura. Perciò, per esempio dopo una complessiva, puoi usare un controcampo a M.B., o in P.P., e viceversa. Ecco come fare:

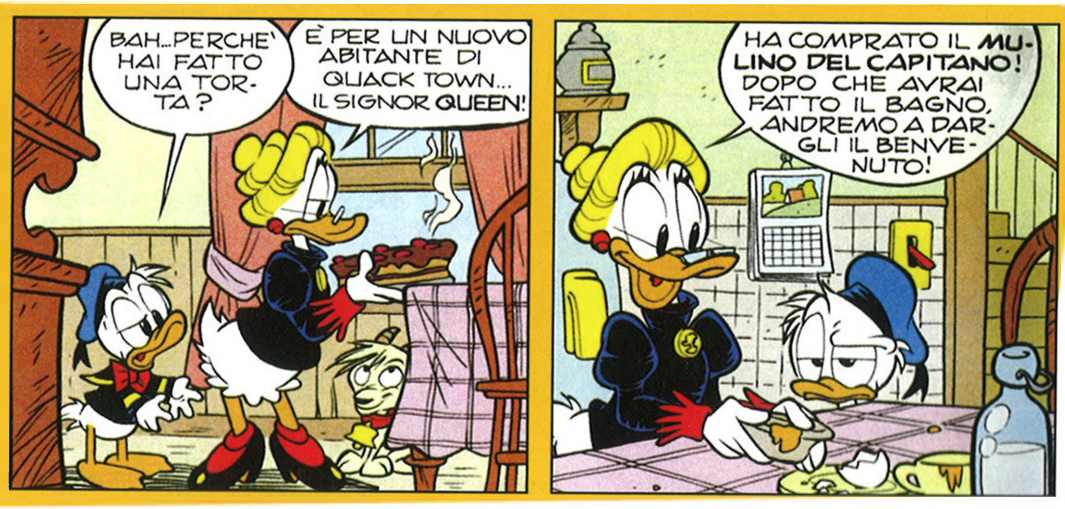
1) M.B. di Topolino imbarazzato al soldato sospettoso.

2) Controcampo. Complessiva. Il soldato nervoso spinge Topolino agitato verso F.C., colpendolo di piatto con la spada.

Il controcampo trasferisce il punto di vista nella posizione diametralmente opposta, ma non vincola all'uso della stessa inquadratura. Ciò produce ritmo e movimento.

UN AIUTO AI CHIACCHIERONI

Quando uno dei personaggi in scena ha una battuta lunga e vuoi evitare di **sovraccaricare di testo** la vignetta, puoi spezzare il dialogo in due successive, con la seconda in controcampo. È la tecnica adottata nella sequenza precedente, dove già nella prima vignetta il soldato poteva dire a Topolino che l'avrebbe portato dal centurione, ma in questo modo il ritmo del racconto è più movimentato e le battute, separate, maggiormente incisive. Il controcampo è particolarmente utile nella gestione della conversazione fra due caratteri: movimenta la tavola e sottolinea la recitazione dei personaggi.



Nonna Papera avrebbe potuto spiegare tutto del signor Queen nella prima vignetta. Spezzando il dialogo in due quadri e l'azione in campo e controcampo, si ottiene lo spazio necessario per inserire la "condanna" del bagno nel testo e il disappunto di Paperino nel disegno.

Ieri, oggi e DOMANI

La narrazione può raccontare il passato e muoversi dal presente al futuro. Ma come si descrive nella sceneggiatura una vicenda non lineare?

Una volta che hai stabilito come costruire l'intreccio, devi fare in modo che i **salti temporali** entrino a far parte armonicamente del racconto. Il lettore ha bisogno di capire quando si svolgono gli eventi e soprattutto deve rendersi conto del momento in cui la vicenda si trasferisce in un periodo diverso dal presente. Il **montaggio intrecciato** infatti è più appassionante di quello lineare, ma più complesso da gestire e comporta un pericolo: eccedendo con gli stacchi e gli spostamenti cronologici si rischia di rendere la storia poco comprensibile, o macchinosa. Per evitarlo occorre maneggiare con cura **analessi** e **prolessi** e non abusarne, poiché per quanto possano essere ben programmate, un continuo rimbalzo nel tempo risulta, salvo rare eccezioni, inevitabilmente stancante per chi legge.

1) Complessiva, esterno, giorno. Strada urbana. Danny Offman, un poliziotto in divisa, con aria soddisfatta, mette le manette ai polsi di James Cant, ladro depresso, in abiti comuni.

DANNY: **So come hai fatto!**

RUMORE MANETTE: **CLIK**

2) Inizio flashback, contorno adeguato. Interno museo, complessiva. James Cant in calzamaglia nera, sospeso a una fune che pende dal soffitto, rimuove la teca di vetro che protegge un grosso diamante.

MUTA

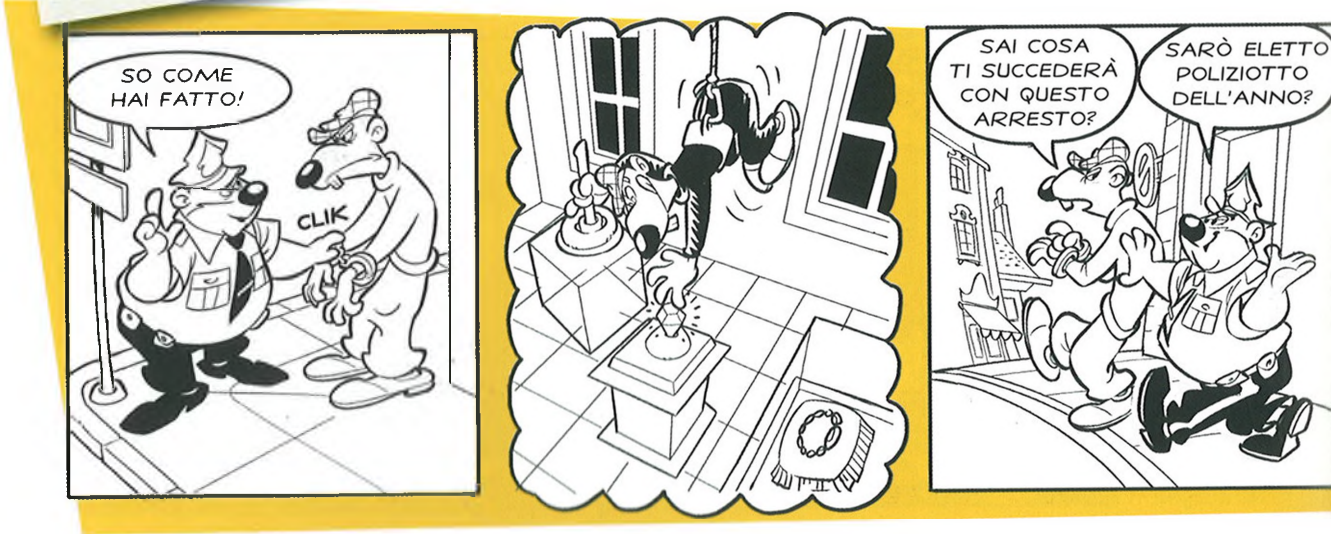
3) Fine FB, ritorno al presente. Complessiva: Cant livido di rabbia a Danny ironico e sprezzante.

CANT: **Sai cosa ti succederà con questo arresto?**

DANNY: **Sarò eletto poliziotto dell'anno?**

FLASHBACK E FLASHFORWARD

Il **flashback** (che si può abbreviare in FB) è il tuffo nel passato, che si realizza quando si interrompe l'azione per inserire il ricordo o il racconto di fatti verificatisi in precedenza. Invece il **flashforward** (FF) è il salto in avanti che narra episodi, veri o probabili, che avverranno nel futuro. Il modo più classico e utilizzato nel fumetto per comunicare tali stacchi temporali corrisponde a una variazione del contorno della vignetta ed è quindi necessario **informarne** chi disegna. In sceneggiatura vanno indicati sia il quadro in cui il flashback o il flashforward iniziano, sia quello in cui la narrazione ritorna al tempo reale, anche se il salto temporale dura per più di una vignetta. Ecco come:

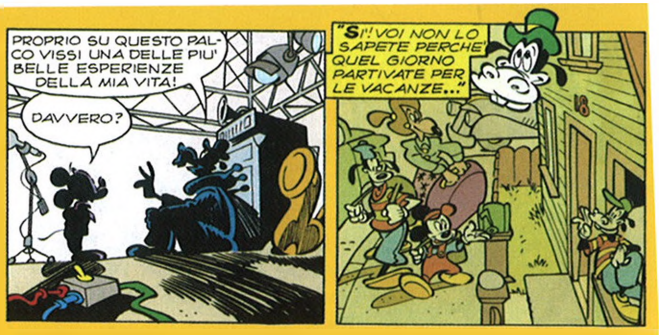


SVANIRE NEL TEMPO

La prima vignetta di flashback o flashforward assume un'importanza rilevante, poiché è quella che traghetta il lettore in un'altra sequenza temporale. Il passaggio può essere netto quando ci si limita all'utilizzo del contorno modificato, oppure graduale se usi una simulazione della dissolvenza incrociata cinematografica. Il personaggio che racconta la sua storia a Topolino e a Basettoni si trova all'interno del commissariato. Nella vignetta di passaggio al flashback, la sua figura è ripetuta nella stessa posa in cui si trovava in precedenza, ma è evanescente: sta sparendo per lasciare il posto ai fatti rievocati.
Il suo mezzo busto posteriore è sovrapposto all'immagine che descrive la vicenda di un tempo. In questo quadro presente e passato coesistono, mentre nel successivo l'immagine del "qui e ora" è svanita del tutto, sostituita dal passato. In sostanza si tratta di una **dissolvenza**.

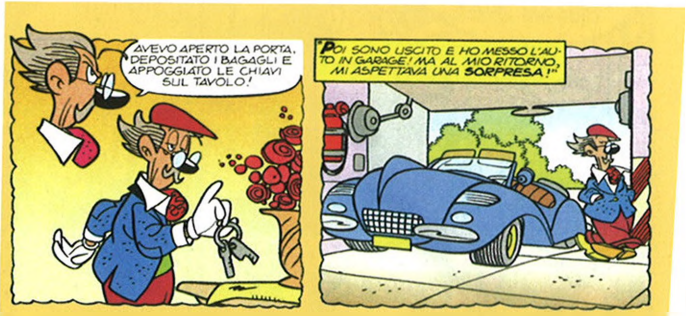
VOCI NARRANTI

Supponiamo che un personaggio debba raccontare eventi passati – o futuri – non solo attraverso le immagini, ma anche a **parole**.
La sua diventerà la voce narrante che spiega l'accaduto, o ciò che è in procinto di accadere.
In questo caso il parlato può essere riportato tanto in **didascalia** quanto in una serie di **balloon** provenienti da FC. Per rendere il salto temporale più semplice da decodificare, si può inserire il P.P. scontornato del personaggio-narrante nella didascalia o all'interno della vignetta.



In questo caso, il salto temporale si comunica attraverso una variazione della tavolozza. La vignetta in flashback simula un effetto seppia che ha tutto il sapore del passato. Il primo piano di Orazio rende più semplice lo stacco.

Il più classico dei passaggi. Per tornare indietro nel tempo, viene modificato il bordo della vignetta. Il personaggio - voce narrante spiega il passato in didascalia.



Ecco come l'analessi viene innescata dal P.P. del personaggio-narrante sovrapposto al disegno che racconta il flashback. Il suo parlato prosegue in dida nella vignetta successiva.

Se il MONDO cambiasse

Che cosa succede in sceneggiatura se la mente del tuo protagonista prende il sopravvento e modifica l'ambiente che lo circonda?

Sogni, allucinazioni, fantasie, o distorsioni della percezione: tutti elementi che, pur non implicando obbligatoriamente uno stacco temporale, si comportano sul piano dell'immagine esattamente come flashback e flashforward. Mentre il tuo personaggio cammina per le vie della città, comincia a vedere, al posto dei comuni passanti, uomini e donne lupo, come se tutti coloro che lo circondano si fossero trasformati in licantropi. Nel momento in cui la sua **percezione** cambia, non basta fargli dire "Ops! Sono circondato dai lupi mannari". Il protagonista è il **tramite** che consente al pubblico di vivere la storia e se vuoi trascinare nell'incubo il tuo lettore, devi mostrare anche a lui la mutata fisionomia dei cittadini.

1) Complessiva, esterno, giorno. Strada cittadina. Mentre cammina, circondato da comuni passanti, Mike Renfield sobbalza terrorizzato, con gli occhi puntati sulla simpatica signora grassottella che sta incrociando, che gli sorride a piena bocca.

MIKE: **Nooo! Sono di nuovo qua!**

2) Inizio allucinazione. Nota: in questa vignetta e in tutte quelle dedicate alle visioni di Mike, i contorni dei personaggi devono essere incerti e parzialmente sfocati. Simile alla precedente, ma ora tutti i passanti hanno l'aspetto di licantropi, compresa la signora grassottella che digrigna i denti minacciosamente. L'unico che mantiene il proprio aspetto è Mike, terrorizzato.

MUTA

3) Fine allucinazione, ritorno al reale. Mike in preda alla paura si copre gli occhi con le mani, la signora (del tutto normale) gli passa accanto guardandolo perplessa.

MIKE: **Devo andarmene da questa città!**

VIAGGIO NELL'IMMAGINARIO

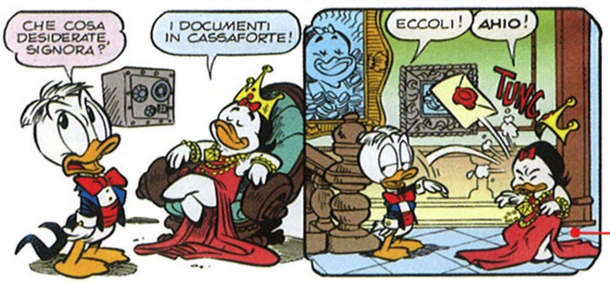
Fantasie, allucinazioni e incubi del protagonista si gestiscono in sceneggiatura esattamente come i cambiamenti del piano temporale, segnalando in apertura delle art notes l'inizio della distorsione immaginaria e in seguito, al momento opportuno, il ritorno al reale anziché al presente. Nel caso si voglia sottolineare il "sogno" con particolari effetti grafici, come la variazione dei colori, o un totale stravolgimento dello stile nelle vignette dedicate al piano fantastico, subito a seguire si inserisce una nota a riguardo.

È UN GIOCO DA BAMBINI

Le vignette riferite a **sogni** e **visioni soggettive** del reale esprimono il punto di vista del protagonista e comunicano direttamente il suo modo di percepire ciò che lo circonda. E se ci sono menti in grado di rileggere la realtà, sono quelle dei bambini che giocano! Nelle vignette a seguire, Millicent e Paperino Paperotto si sfidano nel tipico gioco di immedesimazione infantile e non solo interpretano via via diversi ruoli, ma modificano idealmente secondo i loro desideri l'ambiente in cui si trovano. L'aula scolastica si trasforma in salone, o in veliero pirata, seguendo le necessità ispirate dal "**sogno giocato**" dei bambini.

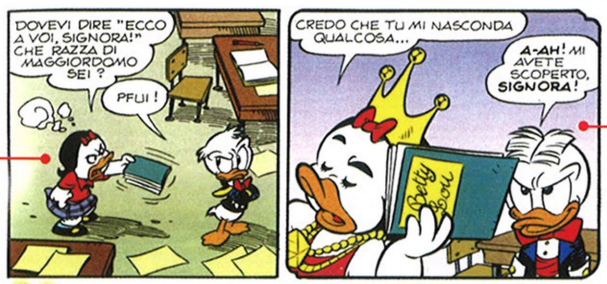
Millicent introduce il gioco a parole e in un balloon di pensiero in cui viene visualizzato il suo desiderio di trasformazione, mentre lo sfondo è reale. La battuta preannuncia al lettore ciò che sta per succedere, in modo che non sia disorientato dai continui cambi d'abito e d'ambiente.

L'abito indossato da Millicent è lo stesso che è stato visualizzato in precedenza nel balloon. Contestualmente, anche il costume di Paperino Paperotto è cambiato e lo sfondo è svanito.



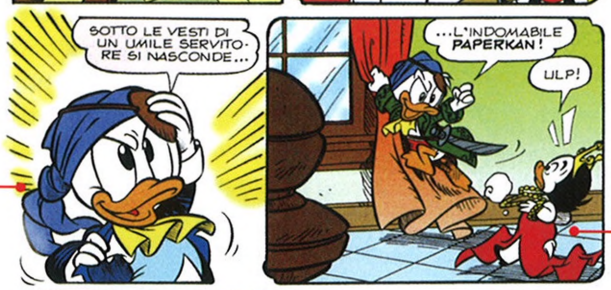
Gradualmente l'ambiente si ricompone, arricchendosi di tutti gli elementi evocati dalle parole dei bambini e necessari al gioco.

In apertura di tavola si rientra nel reale per ricordare al lettore dove si trovano in effetti i protagonisti e che cosa fanno: in un'aula due bambini, con i loro abiti di tutti i giorni, stanno giocando.



Ecco una differente gestione del passaggio reale-fantastico. I costumi dei paperi mutano, ma l'ambiente resta quello dell'aula.

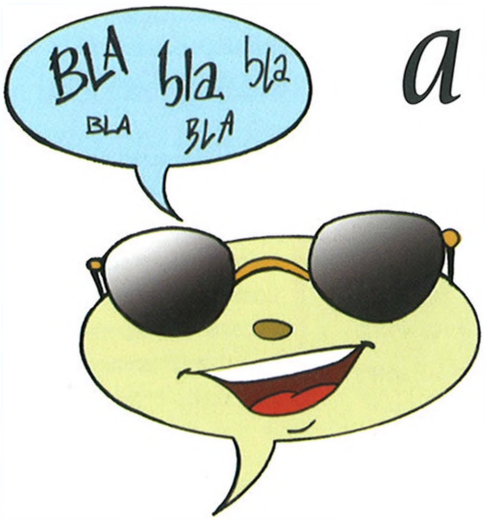
L'ambiente svanisce insieme al cambio d'abito di Paperino.



Ricompare il salone immaginario, ma solo per permettere a Paperotto pirata di saltare dalla finestra.

E visto che siamo nel mondo immaginato da due bambini, la finestra non si apre sul cortile ma sul vascello pirata!

Cominciamo a CHIACCHIERARE



Fai evolvere i personaggi: stabilito come dargli anima e corpo, è il momento di concedergli il dono della parola.

Dopo aver esplorato le regole che stanno alla base della gestione della componente visiva, passiamo a esaminare quelle che nel fumetto definiscono la parte che comunica il "**sonoro**". Nei comics la simulazione grafica del suono si divide in due grandi sottocategorie: quella dei **dialoghi** e quella della **rumoristica**. Cominciamo a esaminare la prima, sapendo che anche in questo caso i tuoi primi lettori sono il disegnatore, che deve lasciare in vignetta lo spazio necessario ai balloon in rapporto alla lunghezza delle battute corrispondenti, e il letterista o calligrafo, che si occupa di inserire (a mano oppure in digitale) i testi nelle nuvolette. Per facilitare la corretta comunicazione fra lo sceneggiatore e i due colleghi esiste un **codice prestabilito**, che nessun professionista può ignorare.

SCRIVERE LE VOCI

In sceneggiatura i dialoghi si scrivono dopo le descrizioni. Secondo la normazione convenzionale più utilizzata, il nome del personaggio che parla va scritto in **maiuscolo sottolineato**, seguito dai due punti dopo i quali si inserisce la sua battuta, tutta in **grassetto** (chiamato anche neretto, o bold nella terminologia inglese). Il grassetto della sceneggiatura corrisponde a un testo normale all'interno del balloon. L'uso di un carattere più scuro e marcato serve per separare visivamente nello script la sezione del parlato da quella descrittiva e di regia. Come nelle art notes si descrivono i personaggi secondo la loro posizione nella vignetta, procedendo da sinistra a destra, così nel dialogo si comincia con la battuta del primo personaggio che parla a sinistra e si prosegue verso destra.

Complessiva, interno aula disastrata, giorno. Millicent versione cyborg si rivolge a Tom speranzoso, arrampicato sulla cattedra. Paperotto in tenuta da imperatore galattico squadra Tom.

MILLICENT: **Ci vuole un esperto per un compito simile!**

TOM: **Sono io l'esperto!**

PAPERINO: **Tu?**

ALTRE CONVENZIONI

Il senso delle regole per sceneggiare il parlato sta nella **chiarezza di comunicazione**. Il disegnatore può verificare a colpo d'occhio se i personaggi parlano e quanto a lungo, o se l'ordine dei protagonisti in vignetta corrisponde a quello delle loro battute, e a propria volta il letterista trova immediatamente la sezione di sua competenza. In passato, quando erano in uso le macchine per scrivere meccaniche, il nome del personaggio era scritto in nero e la battuta in **rosso**, oppure il testo veniva dattiloscritto completamente in nero e i dialoghi ripassati con un **evidenziatore**. L'effetto di comprensibilità era il medesimo, per cui può ancora capitare di vedere sceneggiature composte secondo questa modalità, perfettamente riproducibile con il computer.

MILLICENT: Ci vuole un esperto per un compito simile!

TOM: Sono io l'esperto!

PAPERINO: Tu?

MILLICENT: Ci vuole un esperto per un compito simile!

TOM: Sono io l'esperto!

PAPERINO: Tu?

SCRIVERE IL SILENZIO

Per esigenze di regia o di contenuto, capita spesso di sceneggiare **vignette silenziose**, in cui si vuole sottolineare un'atmosfera o un'espressione utilizzando solo la comunicatività del disegno. In questo caso non ci si limita a omettere la sezione dedicata al dialogo, ma occorre specificare con una scritta in maiuscolo che la vignetta è **muta**, per evitare qualsiasi fraintendimento.

Esterno, giorno. In secondo piano a sinistra, Caleb triste guarda Cornelia, altrettanto malinconica, allontanarsi venendo verso il lettore e annusando il giglio che ha in mano.

MUTA

Complessiva sugli spettatori della corsa, attoniti e allucinati, gli occhi sgranati e le bocche aperte.

MUTA

VIETATO IL CORSIVO?

Esaminando il ruolo che neretto, sottolineato ed evidenziato hanno in sceneggiatura, probabilmente avrai notato l'**assenza del corsivo**, che in realtà ha un significato specifico. Lo sceneggiatore se ne serve ogni volta che deve comunicare una qualsiasi indicazione che non faccia parte delle art notes, né dei dialoghi o della rumoristica, come eventuali note che riguardano l'impaginato, oppure suggerimenti specifici per la redazione. In pratica il corsivo è un segnale per indicare un "discorso a parte" al di là di testi e metatesti della sceneggiatura, come nell'esempio che segue...

M.B. di Eddie offeso. È raffreddatissimo e ha il naso gonfio, rosso e gocciolante.

EDDIE: **Bi hai boldo deluso. Dod pedsavo che saresdi arrivado a tadto!**

Nota per il calligrafo: quelli nel testo non sono errori di battitura. Il personaggio parla così perché è raffreddato.

Codici non troppo SEGRETI

Forse in ogni sceneggiatore batte un cuore da spia, ma il cifrario per comunicare con l'artista e il calligrafo è tutt'altro che oscuro.

La vignetta è il **campo percettivo** di tutto ciò che corrisponde alla parte grafica-visiva, mentre il balloon lo è del parlato. I testi all'interno delle nuvolette non si limitano a comunicare il contenuto dei dialoghi, ma rappresentano le voci con la loro timbrica, il volume, la tonalità e qualche volta persino le inflessioni o gli stati d'animo di colui che parla. La **forma** dei balloon interagisce con il corpo, lo spessore e il carattere dei testi per ricreare – nella simulazione uditiva – il **recitativo** del personaggio... almeno fino a quando la tecnologia non troverà il modo di includere davvero nelle pagine un sonoro che si attivi al passaggio dello sguardo sulla vignetta! Nel frattempo continuiamo a servirci dei **codici metatestuali**, che permettono di connotare la voce dei personaggi.

PAROLE

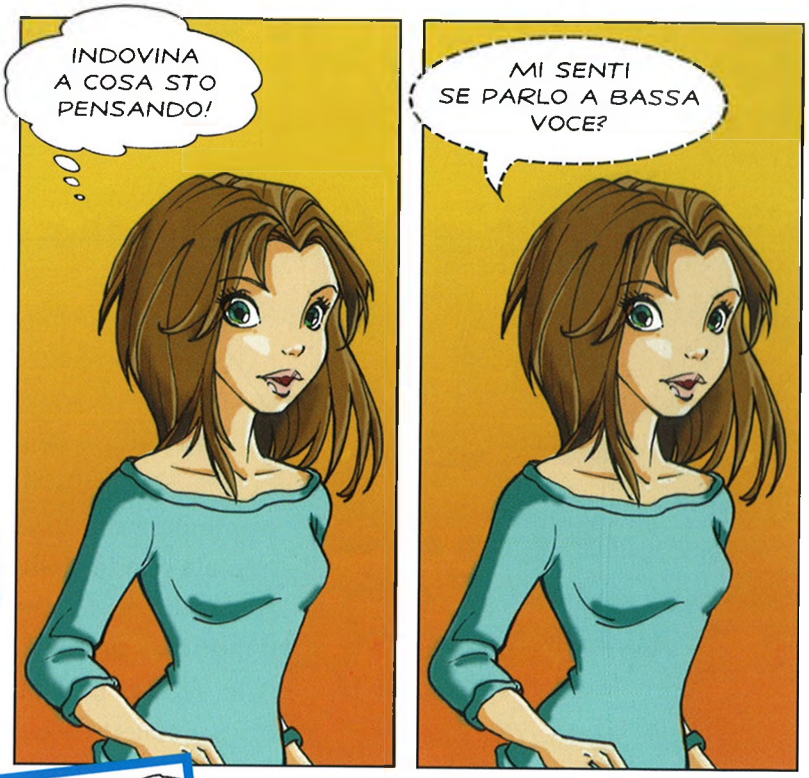
La battuta di dialogo standard, che non indica nessuna particolare tonalità, si sceneggia come hai visto nelle pagine precedenti. Nella vignetta corrisponde a un balloon semplice, con il bordo a linea continua, nel quale si scrive il testo e a cui è collegata la cosiddetta "**pipetta**", che attribuisce la battuta al personaggio. In certi comics viene utilizzata solo la pipetta – talvolta ridotta a un **trattino** – e i testi sono scritti **al vivo** sul fondo. È una scelta che fa parte delle decisioni stilistiche e di format e non riguarda la sceneggiatura, per cui il dialogo va scritto come se ci fosse la nuvoletta intera.

Fondo neutro. P.A. o M.B. di Melinda, rivolta al lettore.

MELINDA: **Il mio nome è Spotter! Melinda Spotter!**

PENSIERI

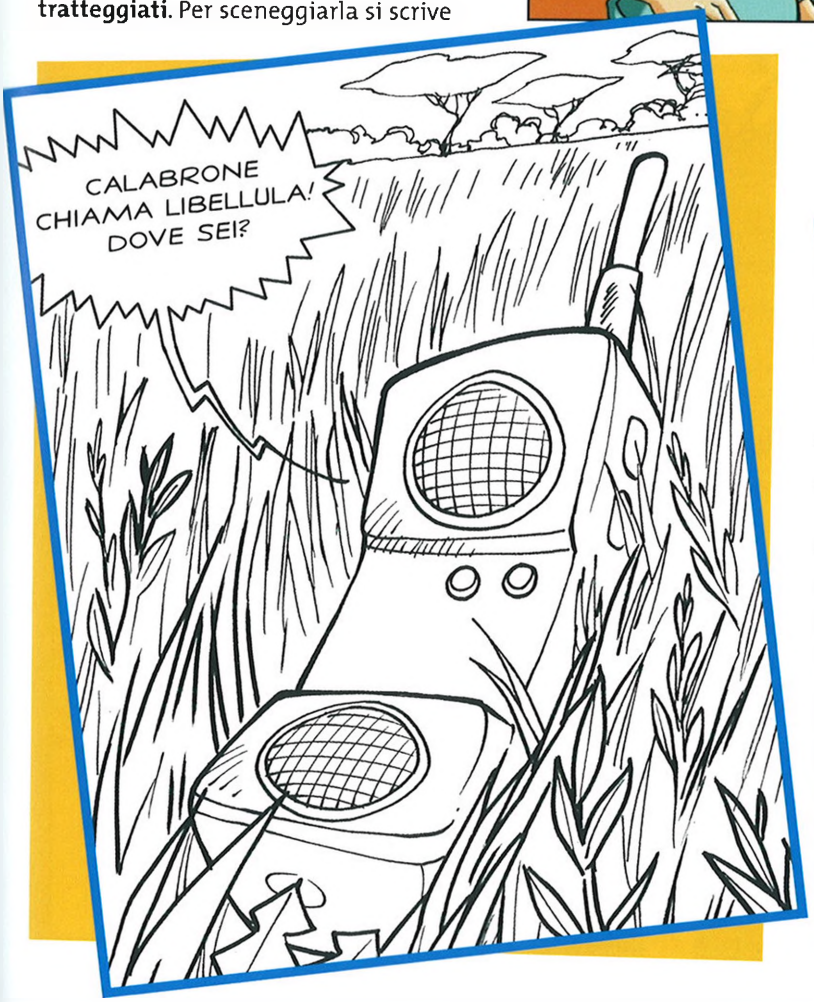
Come ogni lettore di fumetti sa benissimo, affinché il pubblico possa leggere quello che il personaggio ha in mente senza farglielo dire ad alta voce, si utilizza il **balloon di pensiero**, in cui la pipetta di attribuzione è sostituita da "**bollicine**". Nella sceneggiatura i testi di pensiero e la relativa nuvoletta si codificano così: dopo il nome del personaggio che pensa e i due punti, inserisci tre simboli di **ordinale** (o di gradi, che solitamente si usano per scrivere 1°, o 45°), quindi la battuta tra **parentesi**.



MELINDA: °°° **(Indovina a cosa sto pensando!)**

SUSSURRI

La nuvoletta che indica mormorii e sussurri ha bordo e pipetta **tratteggiati**. Per sceneggiarla si scrive come il balloon di pensiero, sostituendo i "gradi" con tre **trattini brevi**, intervallati da spazi. La battuta a seguire può essere sia fra le parentesi sia senza.



MELINDA: - - - **(Mi senti se parlo a bassa voce?)**

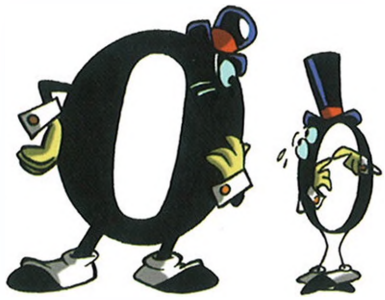
EFFETTI

La variazione dei contorni dei balloon contenenti urla o simili si indica con la battuta di dialogo, come vedremo nelle pagine seguenti. Grafica più o meno analoga (quella del cosiddetto balloon "**fulminato**"), ma codice diverso per le voci con sonorità **elettroniche** e **artificiali**, provenienti da radio, altoparlanti, sintetizzatori e così via. Ecco come vanno richieste nella sceneggiatura.

Esterno, giorno. Radura. Ravvicinato di un grosso walkie-talkie militare, abbandonato nell'erba alta.

WALKIE-TALKIE (CON "EFFETTO RADIO"): **Calabrone chiama libellula! Dove sei?**

Facciamoli NERETTI



Come in ogni ambito editoriale, anche nel fumetto maiuscole e neretti hanno un significato specifico.

I dialoghi dei fumetti corrispondono alla riproduzione scritta del **linguaggio verbale**, vale a dire che comunicano suoni e parole attraverso i segni alfabetici che li rappresentano. La comunicazione orale non è mai monotonale. Chi parla modula la voce in rapporto a quello che sta dicendo e sottolinea con tono, volume e pause ciò che vuole essere sicuro che il suo interlocutore percepisca: calcando il tono su una parola piuttosto che un'altra, può aggiungere alla frase che pronuncia una sfumatura di ironia o serietà, ambiguità o minaccia. Nella misura in cui le battute dei comics hanno il compito di tradurre il recitativo, devono poter riprodurre queste **variazioni della voce**. Lo fanno attraverso la differenziazione dei simboli fonetici – le lettere – che compongono i testi.

ESAGERAZIONI CONTROLLATE

Se all'interno di un balloon (parlato, pensato o sussurrato) vuoi enfatizzare una parola o un gruppo di parole per comunicare il fatto che chi parla le **sottolinea** con il tono o il volume della voce e attribuisce loro un significato oppure una sfumatura speciale, in sceneggiatura devi scriverle in **maiuscolo**. In fase di lettering, all'interno del balloon il maiuscolo del tuo script diventerà **grassetto**.

Complessiva. Paperino sobbalza stupito nel vedere Millicent, in versione cyborg, che gli si rivolge con fare cospiratorio.

PAPERINO: **E tu che... uh?!**

MILLICENT: **- - - Che ne diresti di siglare un PATTO D'ALLEANZA?**

NON NON RIPETERTI RIPETERTI

Nel parlato è uso comune che una parola venga **ripetuta** in tono diverso, all'interno della frase di uno stesso personaggio o da parte di un interlocutore riprendendo il discorso, per darle risalto o variarne il senso. È una ripetizione di cui nel testo scritto si rischia di perdere il significato. L'uso del neretto all'interno dei balloon è utile quando capita di dover usare la stessa parola (in due vignette contigue o nella tavola), per chiarirne il valore ed evitare lo sgradevole effetto della ripetizione. Una delle parole si scrive in neretto (maiuscolo nella sceneggiatura del dialogo), l'altra in chiaro, e grazie alla variazione dell'impatto visivo nel testo il lettore ne percepirà la **differenza**.

1) Complessiva, interno cella, giorno. Flee ispirato si rivolge a Lee perplesso.

FLEE: **Ho deciso! Voglio evadere!**

LEE: **Ma è quasi ora di pranzo!**

2) Sempre interno cella. Una guardia truce rotea un manganello, scrutando Flee e Lee che si indicano l'un l'altro, intimoriti.

GUARDIA: **Chi di voi ha parlato di EVADERE?**

FLEE & LEE (IN CORO): **LUI!**

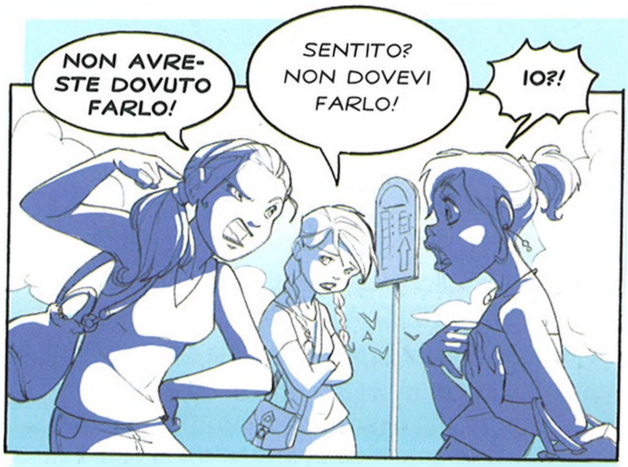
La doppia attribuzione del balloon riferito ai prigionieri nella seconda vignetta evidenzia che parlano contemporaneamente.

FATTI SENTIRE

Dal momento che le parole in neretto (maiuscolo nel dialogo sceneggiato) all'interno della frase equivalgono a un innalzamento del volume della voce, ne consegue che parole e battute scritte completamente in maiuscolo in sceneggiatura corrispondono a **urla**, con il relativo balloon dall'adeguato contorno seghettato o "fulminato". Ecco come indicarlo.

Fondo neutro. P.P. di Frank Quarter che urla furioso verso il lettore.

FRANK: **COS'HAI DA GUARDARE?**



Personaggi a M.B. Lisa, rabbiosa, grida a Cora e Maddy. Cora, accigliata e severa, verso Maddy, che le risponde esplodendo sconcertata e furibonda.

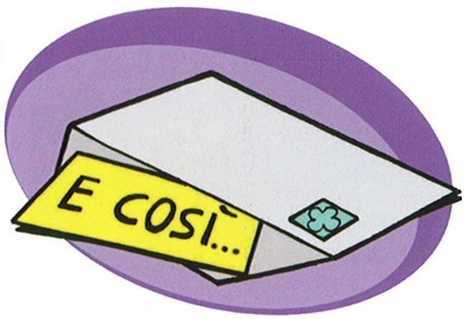
LISA (BALLOON NORMALE): **NON AVRESTE DOVUTO FARLO!**

CORA: **Sentito? Non dovevi farlo!**

MADDY (BALLOON SEGHETTATO): **IO?!**

La battuta interamente in maiuscolo viene automaticamente considerata come urlo da chi si occupa del disegno del balloon, senza bisogno di ulteriori notazioni. Tuttavia, all'occorrenza, inserendo fra parentesi dopo il nome del personaggio un'eventuale indicazione relativa alla forma del balloon, si possono simulare più **intensità** del tono (normale, molto forte e fragoroso), come nell'esempio qui sopra.

Non solo "POCO DOPO..."



Oltre a far parlare i personaggi, all'interno della storia tu stesso puoi comunicare personalmente con il lettore. Con la didascalia!

È un piccolo **riquadro**, quasi sempre giallo se la tavola è a colori, contenente un breve testo. Non fa parte della scena e neppure delle battute, infatti i personaggi non lo leggono né lo "sentono", eppure contiene una **voce** importantissima nello svolgimento del racconto: la tua. Stiamo parlando della didascalia, cui i lettori poco attenti (ma anche gli sceneggiatori meno esperti) attribuiscono un peso minimo, ritenendola uno spazio destinato a osservazioni irrilevanti per lo sviluppo della storia. Un madornale errore di valutazione, poiché la didascalia è equiparabile a quello che nel romanzo è il **narratore onnisciente**, il quale, al momento giusto, dispensa al pubblico l'informazione in grado di fare la differenza. E non soltanto, perché quel modesto rettangolino ha un'infinità di altre funzioni!

232 LA SCRITTURA

Prima di esaminare i diversi usi della didascalia, vediamo come inserirla in sceneggiatura. Di norma la si colloca in alto a sinistra, poiché introduce la vignetta e deve essere dunque la prima cosa che lo sguardo del lettore incontra. Quando si trova in questa posizione abituale non serve indicarlo, basta scriverla come riga iniziale del dialogo. La si abbrevia in "**did.**" o "**dida**", sottolineandola e usando maiuscolo e minuscolo per evidenziarla e distinguerla dai personaggi parlanti. Dopo i consueti due punti si inserisce il testo, con i medesimi codici (maiuscoli-neretti, simoli, ecc.) adoperati per le battute.
Ecco a seguire un esempio.

Did.: **Quella notte, però...**

VOCE DAL CAMION: **Siamo arrivati!**

In genere il contenuto della didascalia è **ridotto**, come pure le sue dimensioni. Se ti occorre uno spazio maggiore per un testo più lungo – solo in vignette doppie o comunque grandi – ricorri a una dida di formato adeguato come quella dell'illustrazione che segue, che in sceneggiatura si indica come "**did. a colonna**", o "**did. a colonnino**".

IL RACCORDO...

Principale funzione della didascalia è quella di raccordo fra due scene consecutive. Nell'ultima vignetta di quella che si conclude, per esempio, un personaggio sale in auto. Nella seguente (con didascalia "in periferia...") lo ritroviamo quand'è ormai giunto ai confini urbani. La didascalia attenua il salto logico che si ha vedendo il personaggio in un contesto e subito dopo in un altro, completamente diverso. Funge insomma da **legante** fra situazioni che non hanno nulla in comune, evitando che la distonia fra esse disorienti il lettore. Questo valore unificante ne può trasportare altri, che caratterizzano il tipo di raccordo.

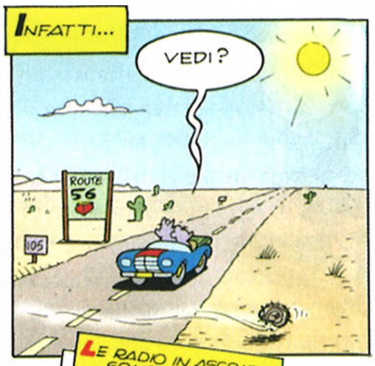
... TEMPORALE

Oltre a mettere una scena in relazione alla successiva, il raccordo temporale ci dice quanto tempo è trascorso fra le due. È uno dei tipi di didascalia più usati, sia come semplice collegamento sia, con maggiore rilevanza per la storia, quando lo scarto temporale è **preciso** o **consistente**. "Più tardi...", "poco dopo...", "due ore dopo", "il giorno seguente" oppure "trentasette anni dopo...", ma anche "un mese prima", nel caso la scena introdotta dalla dida sia un flashback o un viaggio nel tempo.
Se la differenza di tempo fra le due vignette è **scarsa** o **non rilevante**, la didascalia – come vedremo fra poco – può essere omessa. È al contrario consigliabile metterla sempre quando questo tempo è nullo e la seconda scena è contemporanea alla prima.
La struttura sequenziale del fumetto rende impossibile mostrarle entrambe nello stesso tempo e perciò il lettore, trovandole in successione, avrebbe ragione di credere che siano accadute una dopo l'altra. Indicarne la **simultaneità** spetta a una didascalia che avvisi che la scena avviene "nello stesso tempo...", "intanto...", "in quel mentre..." e così via.

VOCI, SUONI, RUMORI

... CONSEQUENZIALE

A chiusura di una scena viene espresso un concetto, oppure inizia un'azione, le cui conseguenze si vedono nella seguente. Puoi allora sfruttare la didascalia di raccordo fra le due per amplificarle e spiegarle, in modo che al pubblico non sfugga il nesso **causa-effetto**. Se un personaggio cui è stato proposto un vantaggiosissimo affare commenta "c'è qualcosa che non mi convince...", aprendo la scena in cui si scopre che l'affarone era una truffa con la dida "infatti..." usiamo una voce narrante per sottolineare quanto avesse ragione, valorizzando l'intuito del protagonista.

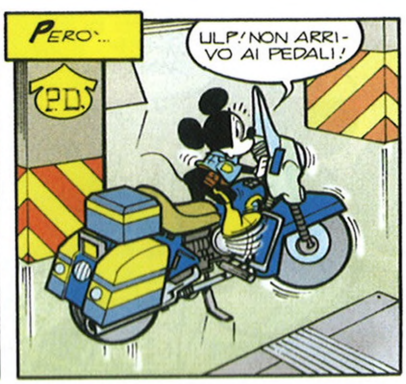


... CONTRASTANTE

I fatti di una scena possono essere, come hai appena visto, conseguenza della precedente, ma anche sovvertire il risultato previsto. Con didascalie di raccordo come "invece...", "però...", o contenenti un vero e proprio commento della voce narrante a quanto affermato dal protagonista, come "ne sei proprio sicuro?" esalti il cambiamento della situazione, così che il lettore percepisca più intensamente la sorpresa o il colpo di scena.

DIDA SÌ O NO?

A questo punto bisogna adottare un parametro per stabilire in quali passaggi di scena è richiesta la didascalia e quali altri possono invece farne a meno. Questo criterio è l'esperienza del pubblico nel consumo della narrazione. Film e fiction televisiva, le cui grammatiche hanno parecchi punti di contatto con quella del fumetto, in genere non usano didascalie: da una scena si passa direttamente all'altra. La consuetudine con questi media abitua così il lettore ad accettare e comprendere i cambi di scenario anche quando nella tavola il salto logico non è attenuato dalla didascalia. Questa sarebbe sempre necessaria, però nelle storie destinate a un target adulto possiamo tralasciarla, o utilizzarla solo sporadicamente. La sua assenza "**adultizza**" il flusso della narrazione, come se chi sceneggia ritenesse superfluo dare spiegazioni al lettore. Viceversa, rivolgendoci a un pubblico infantile, le didascalie diventano quasi obbligatorie.



SERVONO CHIARIMENTI?

Una storia ben costruita dovrebbe essere comprensibile senza bisogno di spiegazioni in didascalia. In caso contrario qualcosa non va nella sceneggiatura, o perfino nel soggetto. Ci sono però situazioni nelle quali fornire qualche chiarimento extra è lecito, in particolare nell'**incipit**. Nel corpo della narrazione infatti il lettore dovrebbe essere coinvolto e partecipe, in grado di capire ciò che capita da quanto è già accaduto, ma non sempre la vignetta iniziale del racconto basta a informarlo di tutte le premesse. Per fortuna gliele puoi comunicare attraverso la didascalia, come in questa splash page. Questo espediente va adottato soltanto per contenuti che non si possano trasmettere diversamente, quando non è possibile presentare la situazione mediante immagini o battute, oppure per risparmiare vignette descrittive. Una dida che annunci il setting di un'avventura dichiarando che "nel sesto anno dell'Era Amaranto l'impero era ormai al tramonto..." non può essere sostituita da un'inquadratura in cui qualcuno, guardando un calendario, affermi "siamo già nel sesto anno dell'Era Amaranto" e qualcun altro aggiunga "e l'impero è al tramonto"! Per contro, in una panoramica del centro città paralizzato dal traffico, al posto della didascalia introduttiva "fin dal primo mattino la metropoli è intasata dalle auto..." possiamo utilizzare le battute degli automobilisti esasperati, che protestano "non è possibile! Già in coda a quest'ora", ma se vogliamo riservare i balloon a contenuti più significativi del dialogo, la dida va benissimo. Cerca però di evitare gli eccessi di narrazione verbale come "mentre il sole tramonta sulla foresta, Syldar e Octavius si dirigono verso la rocca di Fehn...", adatti solo al pubblico più infantile, che si aspetta spiegazioni dettagliate per ogni cosa. Anche per l'uso delle didascalie, la regola d'oro resta "non dire, mostra".

DI' PURE LA TUA

Usare la didascalia per raccontare ciò che puoi far vedere è sbagliato, ma non lo è servirsene per aggiungere al racconto quelle **osservazioni** da parte della voce narrante che **rafforzano** il contenuto visivo della scena. Non troppo spesso, però, perché ricordano al lettore che fra le mani ha una storia narrata da qualcuno, non una realtà che si svolge mentre la legge, come invece l'immedesimazione vorrebbe.

Scoppi, SCHIOPPI e schiocchi

Introduciamo le onomatopee, caratteristiche inimitabili e indispensabili del linguaggio dei fumetti.

Ovunque tu sia in questo momento, prova a chiudere gli occhi e a escludere la percezione del visivo. Ti accorgerai che sei circondato da una serie di **suoni** e **rumori**: il motore di un'automobile di passaggio, lo squillo del telefono dei vicini, il rintocco delle campane, lo sgocciolio del lavandino e il tuo stesso respiro. Se dovessi riprodurre questo istante in una tavola potresti inserirvi i rumori dell'ambiente, o almeno alcuni di essi. Ovviamente sarebbe inutile riportarli tutti: nelle vignette resterebbe poco spazio per altro! I suoni che vanno isolati dal contesto e riportati in sceneggiatura sono quelli **funzionali** alla storia e alla vignetta. Il rombo della macchina se i personaggi aspettano qualcuno che arriva in auto, le campane se connotano la scena, o rappresentano un segnale.

PAROLE A EFFETTO

Consideriamo innanzitutto come inserire i rumori in sceneggiatura. Vanno collocati dopo le battute di dialogo, scritti in neretto maiuscolo. Vengono introdotti dalle parole "**rumore**" o "**effetto**" scritte in chiaro, maiuscolo e sottolineato, seguite dall'indicazione di ciò che provoca il suono e dai consueti due punti. In alternativa si può usare la sigla **SFX**, derivata dalla terminologia dell'animazione americana. Si tratta dell'abbreviazione di "sound effects", che significa effetti sonori. Ecco alcuni esempi, sceneggiati nelle varie versioni, della stessa vignetta.

1) PIPPO: **Ouch!**
RUMORE CLAVA: **BONK**

1) PIPPO: **Ouch!**
EFFETTO CLAVA: **BONK**

1) PIPPO: **Ouch!**
SFX CLAVA: **BONK**

FONTI DI DECIBEL

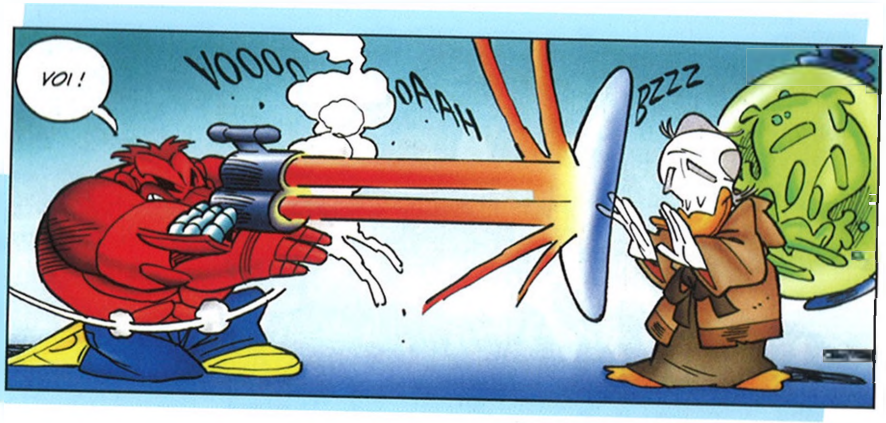
Specificare sempre il **nome** dell'elemento che provoca il rumore, anche quando a chi scrive può sembrare evidente, è entrato a far parte dei codici convenzionali della sceneggiatura a fumetti per una serie di motivazioni molto semplici, che riportano tutte alla **chiarezza** della comunicazione fra sceneggiatore, disegnatore e calligrafo. Nella vignetta dell'esempio precedente l'unico elemento che può causare il "BONK" è la clava, ma in altri casi più oggetti presenti in scena potrebbero produrre il rumore indicato nel testo. Immagina una vignetta con un complesso marchingegno meccanico, in cui una ruota dentata si inceppa con un secco "CLIC". Se quel clic fosse lontano dallo specifico ingranaggio che l'ha provocato, la scena perderebbe significato. Allo stesso modo, in una singola vignetta possono essere presenti più effetti sonori e bisogna essere certi che ciascuno venga attribuito alla giusta fonte. Per questo è anche buona norma inserire

i rumori in sceneggiatura in **ordine di comparsa** in vignetta, da sinistra a destra, come si fa per i balloon e i personaggi. Così.

DROIDE: **Voi!**

RUMORE CANNONE LASER: **VOOO OAHH**

RUMORE SCUDO MENTALE: **BZZZ**



ENTRATA... IN CAMPO ACUSTICO

Supponiamo che il tuo protagonista si trovi a casa sua e sia inquadrato in primo piano. Qualcuno bussa alla porta, che naturalmente non si vede. Ma il rumore si sente e il tuo personaggio reagisce a esso. In questo caso – e ogni volta che il rumore proviene da una sorgente acustica **non inquadrata** – dovrai comunicare che giunge da un elemento fuori campo aggiungendo la dicitura **DA F.C.** (o **FC**) dopo l'indicazione della fonte sonora e prima dei due punti, come nell'esempio a destra.

Dida: **Ma non lo ammetterebbe mai!**

RUMORE BUSSATA DA FC: **TIC TIC TIC**

IL SUONO SI FA SCENA

La componente visiva dell'onomatopea ti permette di stressare un suono assordante rendendolo anche... **accecante**, così forte da coprire le immagini! Il valore convenzionale di questo espediente è alto, perciò è meglio usarlo solo nel fumetto umoristico oppure in generi come quello supereroistico o la fantascienza, che ammettono un grado di esagerazione eccessivo per il realistico. Sceneggiarlo è semplice:

Effetto sonoro a tutta vignetta.

RUMORE: **KE-RANK**

L'idea di un frastuono tale da saturare l'inquadratura è iperbolica, straordinaria, tanto da rasentare l'ironia. Così puoi servirtene anche con sfumature **comiche**, sfruttando per esempio il contrasto fra un tremendo baccano e rumori meno spaventosi.

Effetto sonoro a tutta vignetta, dal quale vediamo schizzare e rimbalzare alcune viti o bulloni del macchinario distrutto.

RUMORE: **SCATACRUNCH**

RUMORI VITI E BULLONI: **TLING TLING**

Parole CHIASSOSE

Fumetto significa non dover mai dire "Sto introducendo nel mio cavo orale un gustoso pasticcino", bensì poter dire "GNAM"!

Un'immagine, si dice, vale più di mille parole. Però può essere utile anche un bell'urlaccio al momento giusto! Per scrivere buoni dialoghi lo sceneggiatore deve sforzarsi di essere incisivo, di catturare e comunicare l'essenza delle voci e riprodurne le sfumature attraverso la **prosa**... che nel fumetto si espande a comprendere l'**onomatopea** delle forme di espressione sonora, ma **non verbale**. Infatti non è verbale un grido, come non lo sono un versaccio, un sospiro oppure un singhiozzo, che dobbiamo poter riprodurre all'interno delle battute. Chi sceneggia dialoghi cinematografici o televisivi affida questa parte della comunicazione agli attori, inserendo nel copione notazioni come "strilla", o "fa un gemito di sconforto". Noi abbiamo "parole speciali" per esprimerla e regole per utilizzarle.

238 RUMORI NEI BALLOON

Le particolari onomatopee che fanno parte del dialogo, in sceneggiatura si scrivono come le battute con contenuto verbale, o all'interno di esse.
Dopo il nome del personaggio in sottolineato maiuscolo e i soliti due punti si inseriscono le onomatopee in grassetto, minuscolo se le si vuole riprodotte con un lettering in chiaro, maiuscolo se le si desidera in grassetto.

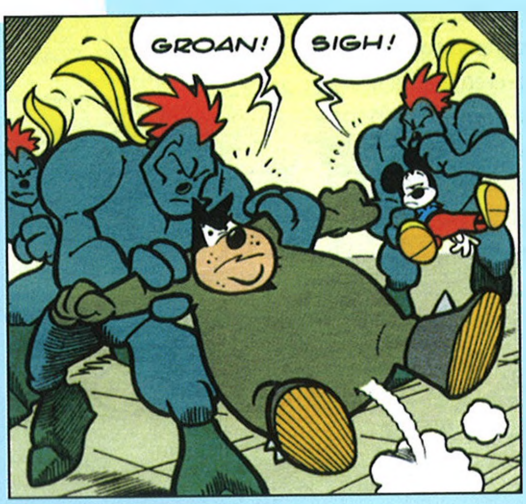
1) DA FC: **KOZA ZUCCEDERENDO ZTA KUÍ, AH?**

GAMBADILEGNO: **Uh?**

TOPOLINO: **Eh?**

2) GAMBADILEGNO: **GROAN!**

TOPOLINO: **SIGH!**



Le onomatopee nei balloon adottano le stesse regole di punteggiatura della battuta vera e propria.

VERSACCI, MA CON RITMO!

Qualsiasi onomatopea può essere inserita nel balloon sia da sola sia insieme al dialogo standard, prima, dopo o tra le battute, tenendo però presente che singhiozzi e brontolii hanno lo stesso **valore ritmico** di vere parole. Bisogna quindi stare attenti a calibrarne con attenzione l'impiego, in modo da mantenere intatta la loro efficacia. Evitare la ridondanza di suoni onomatopeici all'interno di uno stesso balloon è la prima strategia da mettere in atto per raggiungere questo risultato. Se un ladro appena uscito da una banca con il bottino sottobraccio si trovasse di fronte al poliziotto che gli ha teso una trappola, potrebbe lamentarsene

singhiozzando. Non è necessario che il furfante prorompa in un'infinita litania infarcita di onomatopee come "Sigh! Povero me! Sob! Che disastro! Sniff! Che ingloriosa fine per un'immacolata carriera! Bu-ahhh!" Sarà sufficiente, come nel caso della battuta pura, procedere a una **sintesi** del contenuto e scegliere una sola onomatopea adatta a esprimere il suo singhiozzare. Per esempio: "Sigh! Che ingloriosa fine per un'immacolata carriera!" comunica lo stesso concetto con maggiore incisività, ma senza ripetersi. Di più: alternando onomatopee con sfumature contenutistiche diverse si rischia di creare una fastidiosa discrasia tra immagine e testo. "Sigh" corrisponde a un controllato singhiozzo, "bu-aaah" a un pianto dirotto: è evidente che non possano essere collegate alla medesima espressione, per cui il crescendo della disperazione del malcapitato ladro andrebbe scissa in due vignette.

TRA FUMETTO E VOCABOLARIO

Molte delle onomatopee riconosciute dai vocabolari della nostra lingua sono di origine inglese e sono entrate a far parte del linguaggio corrente proprio in seguito alla diffusione dei comics. Gli effetti sonori di derivazione anglofona, condivisi dai fumetti di ogni genere, corrispondono a verbi dell'idioma nativo, naturalmente onomatopeici. Per esempio: "BANG" deriva da "to bang" che significa battere violentemente o scoppiare, "SLURP" da "to slurp", che può voler dire trangugiare o bere rumorosamente, "SMACK" da "to smack", che sta per schioccare e – originariamente – è riferibile sia al rumore di una frusta sia a quello di un bacio.

FRACASSO DA REGOLAMENTO

Quando si tratta di scegliere un suono da inserire in sceneggiatura, la **rumoristica** generalmente accettata dai vocabolari e dal linguaggio corrente si preferisce per il suo effetto di comprensibilità e per l'immediatezza della capacità comunicativa. Ma c'è un dato in più: come ogni testata ha un proprio linguaggio visivo, uno stile grafico e codici testuali specifici, così ha onomatopee definite. Di conseguenza, scrivendo per una serie preesistente, è bene verificarne la rumoristica "mainstream", cioè dettata dalla tradizione.

Con l'analisi delle onomatopee, hai un'infarinatura su tutti gli elementi necessari alla realizzazione di un fumetto, ora tocca a te: wow!

"To thud" in inglese vuol dire fare un rumore sordo, "to pop" significa far scoppiare.

Fumetto Disney

Manuale di sceneggiatura e disegno

Adori i **fumetti** e hai sempre desiderato realizzarne uno tutto tuo? Questo **manuale** è pensato proprio per te, ma anche per tutti gli appassionati che vogliono semplicemente scoprire i segreti e le tecniche delle loro avventure preferite. Perché quello dei comics è un **linguaggio** e come tale ha le sue regole che... possono essere imparate!

€ 16,90

8 007038 363512

ISBN 978-88-522-1416-5

9 788852 214165

www.disneylibri.it